

**DAMEL *MEDIA* PIWULANG GAMELAN JAWI KANGGE
SISWA SEKOLAH DASAR KELAS V MAWI *APLIKASI*
*MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8***

SKRIPSI

Dipunaturaken dhateng Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
kangge Njangkepi Sarat Pikantuk *Gelar*
Sarjana Pendidikan



Dening:
Klasobo Ervika Aji Setiyana
NIM. 09205244063

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JAWA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAERAH
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

PASARUJUKAN

Skripsi kanthi irah-irahan *Damel Media Piwulang Gamelan Jawi kangge Siswa Sekolah Dasar Kelas V mawi Aplikasi Macromedia Flash Professional 8* menika saged dipunuji awit sampun pikantuk pasarujukan dening dosen pembimbing.



Yogyakarta, 27 September 2013

Pembimbing I,

Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.
NIP. 19640201 198812 1 001

Yogyakarta, 28 September 2013

Pembimbing II,

Drs. Afendy Widayat, M.Phil.
NIP. 19620416 199203 1 002

PANGESAHAN

Skripsi kanthi irah-irahan *Damel Media Piwulang Gamelan Jawi kangge Siswa Sekolah Dasar Kelas V mawi Aplikasi Macromedia Flash Professional 8* menika sampun dipunandharaken wonten ing ujian pandadaran wonten sangajenging *Dewan Penguji* nalika tanggal 2 Oktober 2013 saha dipunwedharaken lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanggal	
Drs. Hardiyanto, M.Hum.	Ketua Penguji	16-10-2013	
Drs. Afendy Widayat, M.Phil.	Sekretaris Penguji	16-10-2013	
Drs. Mulyana, M.Hum.	Penguji I	16-10-2013	
Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.	Penguji II	17-10-2013	

Yogyakarta, 18 Oktober 2013

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP 19550505 198011 1 001

WEDHARAN

Ingang tandha tangan ing ngandhap menika, kula

Nama : **Klasobo Ervika Aji Setiyana**

NIM : 09205244063

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

ngandharaken bilih *karya ilmiah* menika, ingkang damel kula piyambak.

Ingang kula mangertos, *karya ilmiah* menika boten dipunuji kangge pikantuk *gelar* sarjana pendidikan wonten Perguruan Tinggi sanesipun, saha ingkang kula mangertosi ugi, wosipun *karya ilmiah* menika boten dipunserat dening tiyang sanes, kajawi perangan-perangan tartamtu ingkang kula pendhet minangka acuan kanthi adhedhasar tata cara saha etika nyerat *karya ilmiah* ingkang umum lan dipunserat wonten kapustakan.

Wedharan menika dipunserat kanthi saestu. Menawi samangke wonten kasunyatanipun wedharan menika boten leres, sedayanipun dados tanggél jawab kula pribadi.

Yogyakarta, 27 September 2013

Panyerat,



Klasobo Ervika Aji Setiyana

SESANTI

“Semua bisa dikalahkan, kecuali Tuhan dan orang tua”. (**Evan Dimas**)

“Jer basuki mawa bea”. (**Pitutur**)

PISUNGSUNG

Kanthi raos sukur dhumateng Allah SWT, *karya ilmiah* menika kula aturaken dhatang tiyang sepuh kula, Bapak Mujiyono saha Ibu Tatik Setiyaningsih ingkang sampun nggulawenthah saha paring donga pangestu.

PRAWACANA

Puji sukur, alhamdulillah panyerat aturaken dhumateng Allah SWT ingkang sampun paring kasarasan, rahmat saha hidayahipun, satemah panyerat saged ngrampungaken skripsi kanthi irah-irahan “Damel *Media* Piwulang Gamelan Jawi kangge Siswa Sekolah Dasar Kelas V mawi *Aplikasi Macromedia Flash Professional 8*”. Skripsi menika dipundamel kangge njangkepi sarat nggayuh *gelar* sarjana pendidikan.

Panyerat ngaturaken agunging panuwun dhumateng dosen pembimbing, inggih menika Bapak Prof. Dr. Suwarna, M.Pd. saha Bapak Drs. Afendy Widayat, M.Phil. ingkang kanthi sabar lan wicaksana sampun paring bimbingan, panjurung, pamrayogi, saha panyaruwe sadangunipun kula nyerat skripsi, satemah skripsi menika saged paripurna kanthi sae.

Atur panuwun ugi panyerat aturaken dhateng sedaya pihak ingkang sampun paring pambiyantu saha panyengkuyungipun, awit saking purwaka dumugi paripurnaning skripsi menika. Kanthi raos ingkang tulus panyerat ngaturaken agunging panuwun dhateng:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmad Wahab, MA., M.Pd. minangka Rektor Universitas Negeri Yogyakarta ingkang sampun paring kalodhangan kangge kula sinau wonten ing UNY;
2. Bapak Prof. Dr. Zamzani, M.Pd. minangka Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta ingkang sampun paring idin nyerat skripsi menika;
3. Bapak Dr. Suwardi, M.Hum. minangka Pangarsa Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah ingkang sampun paring idin kangge nglampahi panaliten menika;
4. Ibu Hesti Mulyani, M.Hum. minangka dosen Pembimbing Akademik ingkang sampun paring nasehat, *motivasi* saha panjurungipun;
5. Bapak Dr. Purwadi, M.Hum. minangka *validator* materi, saha Ibu Avi Meilawati, S.Pd., M.A. minangka *validator media* ingkang sampun paring pambiji saha pamrayoginipun;

6. Bapak saha Ibu dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah awit sedaya ngelmu ingkang mupangat sanget kangge kula;
7. Staf karyawan Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah awit sedaya pambiyantunipun;
8. Bapak Kepala Bappeda, Bakesbang dan Linmas Yogyakarta, ingkang sampun paring idin panaliten wonten ing tlatah administrasinipun;
9. Bapak Nur Suharyanto S.Pd., minangka Kepala Sekolah SD N Sendangadi I ingkang sampun paring idin panaliten saha panyengkuyungipun.
10. Ibu Sri Sudarti, A.Ma., minangka guru Basa Jawi kelas V SD N Sendangadi I ingkang sampun paring pambiyantu saha panyengkuyung anggenipun nglampahi panaliten;
11. Tiyang sepuh kula, Bapak Mujiyono saha Ibu Tatik Setyaningsih awit saking panjurungipun, donga pangestu saha ashipun, Gandhit, Bandhu, Mas Anang awit sedaya panyengkuyungipun;
12. Kanca-kanca PBD 2009, mliginipun kelas H, kanca-kanca H.com., Ayik, Bkti, Ami, Enti sarta sedaya pihak ingkang sampun paring panjurung lan donganipun dhateng panyerat, satemah skripsi menika saged paripurna kanthi sae.

Anggenipun damel skripsi menika dereng jangkep menapa malih sampurna, pramila panyaruwe saha pamrayogi saking sedayanipun tansah katampi kanthi sukaning manah. Mugi-mugi skripsi menika saged murakabi tumrap kita sedaya.

Yogyakarta, 27 September 2013

Panyerat,



Klasobo Ervika Aji Setiyana

DHAFTAR ISI

	Kaca
IRAH-IRAHAN	i
PASARUJUKAN	ii
PANGESAHAN.....	iii
WEDHARAN	iv
SESANTI	v
PISUNGSUNG	vi
PRAWACANA	vii
DHAFTAR ISI	ix
DHAFTAR TABEL	xiv
DHAFTAR GAMBAR	xvi
DHAFTAR <i>LAMPIRAN</i>	xviii
SARINING PANALITEN	xix

BAB I. PURWAKA

A. Dhasaring Panaliten	1
B. Underaning Prekawis	4
C. Watesaning Prekawis	4
D. Wosing Prekawis	5
E. Ancasing Panaliten	6
F. Paedahing Panaliten	6
G. Pangertosan	7

BAB II. GEGARAN TEORI

A. <i>Media</i> Piwulang	8
1. Pangertosan <i>Media</i> Piwulang	8
2. Paedahing <i>Media</i> Piwulang	9
3. Prinsip Pamilihing <i>Media</i> Piwulang	11
B. <i>Media</i> Piwulang Adhedhasar Komputer	13

C. <i>Macromedia Flash Professional 8</i>	16
D. Gamelan.....	18
1. Pangertosan Gamelan (Gangsa)	18
2. Panggolongan Gamelan	19
3. Laras Gamelan	19
E. Panaliten ingkang Gayut	23
F. Nalaring Pikir	26

BAB III. CARA PANALITEN

A. Jinising Panaliten	28
B. Cara Damel <i>Media</i>	29
C. Pambiji <i>Produk</i>	32
1. <i>Desain</i> Pambiji	32
2. Jenising Data	32
a. Data Skala.....	32
b. Asil Angket saking Pamanggih Siswa	33
D. Piranti Ngempalaken Data	33
1. Piranti <i>Validasi Kualitas Media</i> Piwulang.....	33
a. <i>Validasi Kualitas Media</i> dening Dosen <i>Ahli Materi</i>	33
b. <i>Validasi Kualitas Media</i> dening Dosen <i>Ahli Media</i>	35
2. Piranti Pambiji saha Pamanggih Guru Basa Jawi lan Siswa....	36
a. Pambiji <i>Kualitas Media</i> dening Guru Basa Jawi SD	36
b. Piranti Pamanggih Siswa	37
E. Cara Nganalisis Data	40

BAB IV. ASILING PANALITEN SAHA PIREMBAGANIPUN

A. Asiling Penelitian	42
1. Cara Damel <i>Media</i> Piwulang.....	42
a. <i>Tahap Analisis</i>	42
b. <i>Tahap</i> Damel Rancangan <i>Media</i> Piwulang	42
c. <i>Tahap</i> Damel <i>Media</i> Piwulang	43

d. <i>Tahap Validasi saha Ujicoba Media Piwulang</i>	43
e. <i>Tahap Pungkasaning Media Piwulang</i>	44
2. <i>Validasi Kualitas Media Piwulang Gamelan Jawi dening</i>	
Dosen Ahli Materi saha Dosen Ahli Media	44
a. <i>Validasi Kualitas Media Piwulang Gamelan Jawi dening</i>	
Dosen Ahli Materi	45
1) <i>Validasi Kualitas Media</i> dening Dosen Ahli Materi	
tumrap Perangan Piwulang.....	45
2) <i>Validasi Kualitas Media</i> dening Dosen Ahli Materi	
tumrap Perangan <i>Kebenaran Isi</i>	47
b. <i>Validasi Kualitas Media Piwulang Gamelan Jawi dening</i>	
Dosen Ahli Media.....	48
1) <i>Validasi Kualitas Media</i> dening Dosen Ahli Media	
tumrap Perangan <i>Tampilan</i>	49
2) <i>Validasi Kualitas Media</i> dening Dosen Ahli Media	
tumrap Perangan <i>Pemrograman</i>	51
3. <i>Pambiji saha Pamanggih Guru Basa Jawi lan Siswa Kelas V</i>	
tumrap <i>Media Piwulang Gamelan Jawi</i>	52
a. <i>Pambiji Guru Basa Jawi</i>	52
1) <i>Aspek Leresipun Konsep saha Kompetensi</i>	53
2) <i>Aspek Kualitas Tampilam</i>	54
b. <i>Pamanggih Siswa Sekolah Dasar Kelas V</i>	54
1) <i>Perangan Gampilipun Mangertosi</i>	55
2) <i>Aspek Kemandirian Sinau</i>	57
3) <i>Aspek Penyajian Media</i>	59
4) <i>Aspek Pengoperasian Media</i>	61
5) <i>Data Asiling Evaluasi Siswa</i>	63
B. <i>Pirembaganipun</i>	65
1. <i>Cara Damel Media Piwulang</i>	65
a. <i>Tahap Analisis</i>	65
b. <i>Tahap Damel Rancangan Media Piwulang</i>	66

c. <i>Tahap Damel Media Piwulang</i>	68
d. <i>Tahap Validasi saha Ujicoba Media Piwulang</i>	69
e. <i>Tahap Pungkasaning Media Piwulang</i>	70
1) <i>Tampilan pungkasan media piwulang gamelan Jawi</i>	70
2) <i>Asiling Pambiji Pungkasan Kualitas Media Piwulang</i> ..	78
a) <i>Kaluwihan media piwulang gamelan Jawi</i>	80
b) <i>Kakirangan media piwulang gamelan Jawi</i>	81
2. <i>Validasi Kualitas Media Piwulang Gamelan Jawi dening</i>	
<i>Dosen Ahli Materi saha Dosen Ahli Media</i>	82
a. <i>Validasi Kualitas Media Piwulang Gamelan Jawi dening</i>	
<i>Dosen Ahli Materi</i>	82
1) <i>Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Materi</i>	
<i>Perangan Piwulang</i>	83
2) <i>Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Materi</i>	
<i>Perangan Kebenaran Isi</i>	88
b. <i>Validasi Kualitas Media Piwulang Gamelan Jawi dening</i>	
<i>Dosen Ahli Media</i>	92
1) <i>Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Media</i>	
<i>Perangan Tampilan</i>	92
2) <i>Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Media</i>	
<i>Perangan Pemrograman</i>	96
c. <i>Revisi Media Piwulang Gamelan Jawi</i>	100
1) <i>Validasi dening dosen ahli materi</i>	101
2) <i>Validasi dening dosen ahli media</i>	123
3. <i>Pambiji saha Pamanggih Guru Basa Jawi lan Siswa Kelas V</i>	
<i>tumrap Media Piwulang Gamelan Jawi</i>	123
a. <i>Pambiji Guru Basa Jawi tumrap Media Piwulang Gamelan</i>	
<i>Jawi</i>	123
b. <i>Pamanggih Siswa tumrap Media Piwulang Gamelan Jawi</i> .	130

BAB V. PANUTUP

A. Dudutan	138
B. Implikasi	139
C. Pamrayogi	140
KAPUSTAKAN	141
LAMPIRAN	143

DHAFTAR TABEL

	Kaca
Tabel 1: Rantaman Pangertosan wonten <i>program Macromedia Flash</i>	17
Tabel 2: Tuladha Ricikan Gamelan Jawi	21
Tabel 3: Kisi-kisi <i>Validasi Kualitas Media</i> dening Dosen <i>Ahli Materi</i> Perangan <i>Piwulang</i>	34
Tabel 4: Kisi-kisi <i>Validasi Kualitas Media</i> dening Dosen <i>Ahli Materi</i> Perangan <i>Kebenaran Isi</i>	34
Tabel 5: Kisi-kisi <i>Validasi Kualitas Media</i> dening Dosen <i>Ahli Media</i> Perangan <i>Tampilan</i>	35
Tabel 6: Kisi-kisi <i>Validasi Kualitas Media</i> dening Dosen <i>Ahli Media</i> Perangan <i>Pemrograman</i>	35
Tabel 7: Kisi-kisi Pambiji <i>Kualitas Media</i> dening Guru Basa Jawi Perangan <i>Leresipun Konsep saha Kompetensi</i>	36
Tabel 8: Kisi-kisi Pambiji <i>Kualitas Media</i> dening Guru Basa Jawi Perangan <i>Kualitas Tampilan</i>	37
Tabel 9: Kisi-kisi Pambiji Pamanggih Siswa Perangan <i>Gampilipun</i> <i>Mangertosi</i>	38
Tabel 10: Kisi-kisi Pambiji Pamanggih Siswa <i>Aspek Kemandirian Sinau</i> ...	38
Tabel 11: Kisi-kisi Pambiji Pamanggih Siswa Perangan <i>Penyajian Media</i> .	39
Tabel 12: Kisi-kisi Pambiji Pamanggih Siswa Perangan <i>Pengoperasian</i> <i>Media</i>	39
Tabel 13: <i>Kategori Pambiji Kualitas Media</i>	40
Tabel 14: <i>Kategori Pambiji Pamanggih Siswa</i>	41
Tabel 15: Asiling <i>Validasi Dosen Ahli Materi</i> tumrap Perangan <i>Piwulang</i> .	46
Tabel 16: Asiling <i>Validasi Dosen Ahli Materi</i> tumrap Perangan <i>Kebenaran Isi</i>	48
Tabel 17: Asiling <i>Validasi Dosen Ahli Media</i> tumrap Perangan <i>Tampilan</i> ...	50
Tabel 18. Asiling <i>Validasi Dosen Ahli Media</i> tumrap Perangan <i>Pemrograman</i>	51

Tabel 19: Asiling Pambiji Guru Basa Jawi <i>Aspek Leresipun Konsep</i> saha Kompetensi	53
Tabel 20: Asiling Pambiji Guru Basa Jawi <i>Aspek Kualitas Tampilan</i>	54
Tabel 21: Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan Gampilipun Mangertosi	56
Tabel 22: Asiling Angket Pamanggih Siswa <i>Aspek Kemandirian Sinau</i>	58
Tabel 23: Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan <i>Penyajian Media</i>	59
Tabel 24: Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan <i>Pengoperasian Media</i>	61
Tabel 25: Asiling Biji <i>Evaluasi</i> Siswa Kelas VB.....	63
Tabel 26: <i>Ketuntasan</i> Siswa anggenipun Nggarap Soal <i>Evaluasi</i> wonten <i>Media</i> Piwulang Gamelan Jawi	64
Tabel 27: Asiling Pambiji Pungkasan <i>Kualitas Media</i> Piwulang	78

DHAFTAR GAMBAR

Kaca

Gambar 1: Alur Damel <i>Media</i> Piwulang	31
Gambar 2: <i>Tampilan</i> menu utama saderengipun dipundandosi	102
Gambar 3: <i>Tampilan</i> menu utama sasampunipun dipundandosi	102
Gambar 4: <i>Tampilan</i> tata panyeratan materi saderengipun dipundandosi	103
Gambar 5: <i>Tampilan</i> tata panyeratan materi sasampunipun dipundandosi	104
Gambar 6: <i>Tampilan</i> tata panyeratan materi saderengipun dipundandosi	105
Gambar 7: <i>Tampilan</i> tata panyeratan materi sasampunipun dipundandosi	106
Gambar 8: <i>Tampilan</i> irah-irahan saderengipun dipundandosi	107
Gambar 9: <i>Tampilan</i> irah-irahan sasampunipun dipundandosi	108
Gambar 10: <i>Tampilan</i> irah-irahan sasampunipun dipundandosi	108
Gambar 11: <i>Tampilan</i> irah-irahan saderengipun dipundandos	109
Gambar 12: <i>Tampilan</i> irah-irahan sasampunipun dipundandosi	110
Gambar 13: <i>Tampilan</i> menu panggolongan gamelan saderengipun dipundandosi	111
Gambar 14: <i>Tampilan</i> menu panggolongan gamelan sasampunipun dipundandosi	112
Gambar 15: <i>Tampilan</i> menu panggolongan gamelan saderengipun dipundandosi	113
Gambar 16: <i>Tampilan</i> menu panggolongan gamelan sasampunipun dipundandosi	113
Gambar 17: <i>Tampilan</i> tata panyeratan tembung saderengipun dipundandosi	114
Gambar 18: <i>Tampilan</i> tata panyeratan tembung sasampunipun dipundandosi	115
Gambar 19: <i>Tampilan</i> tata panyeratan tembung saderengipun dipundandosi	116
Gambar 20: <i>Tampilan</i> tata panyeratan tembung sasampunipun dipundandosi	116

Gambar 21: <i>Tampilan</i> werni seratan saderengipun dipundandosi	117
Gambar 22: <i>Tampilan</i> werni seratan sasampunipun dipundandosi	118
Gambar 23: <i>Tampilan</i> kawruh basa saderengipun dipundandosi	119
Gambar 24: <i>Tampilan</i> kawruh basa sasampunipun dipundandosi.....	120
Gambar 25: <i>Tampilan</i> kapustakan saderengipun dipundandosi.....	121
Gambar 26: <i>Tampilan</i> kapustakan sasampunipun dipundandosi	121
Gambar 27: <i>Tampilan</i> gendhing pangiring saderengipun dipundandosi	122
Gambar 28: <i>Tampilan</i> gendhing pangiring sasampunipun dipundandosi.....	123
Gambar 29: <i>Tampilan video</i> saderengipun dipundandosi.....	124
Gambar 30: <i>Tampilan video</i> sasampunipun dipundandosi	125

DHAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

1. Silabus
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
3. *Lampiran Buku Sinau Basa Jawa Gagrag Anyar* kelas V, kaca 2-4

Lampiran 2

1. *Flowchart Media* Piwulang
2. Naskah *Media* Piwulang
3. Cara Panganggenipun *Media* Piwulang
4. *Tampilan Pungkasaning Media* Piwulang

Lampiran 3

1. Asiling *Validasi* Dosen *Ahli Materi*
2. Asiling *Validasi* Dosen *Ahli Media*
3. Asiling Pambiji Guru Basa Jawi
4. Asiling Pambiji Pamanggih Siswa

Lampiran 4

1. Surat Rekomendasi Panaliten
2. Surat Keterangan Panaliten
3. Dokumentasi Panaliten

**DAMEL MEDIA PIWULANG GAMELAN JAWI KANGGE
SISWA SEKOLAH DASAR KELAS V MAWI APLIKASI
MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8**

Dening:
Klasobo Ervika Aji Setiyana
NIM 09205244063

SARINING PANALITEN

Ancasipun saking panaliten menika, ngandharaken caranipun damel *media* piwulang gamelan Jawi mawi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8*, ngandharaken *validasi kualitas media* ingkang dipundamel mawi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8* dening dosen *ahli* materi saha dosen *ahli media*, lan ngandharaken pambiji saha pamanggih guru basa Jawi lan siswa tumrap *media* piwulang gamelan Jawi.

Panaliten menika kalebet jinising panaliten *Research and Development (R&D)*. *Tahap-tahap* ingkang dipunlampahi wonten panaliten inggih menika (1) *tahap analisis*; (2) *tahap* damel rancangan *media* piwulang; (3) *tahap* damel *media* piwulang; (4) *tahap validasi* saha *ujicoba media* piwulang; (5) *tahap* pungkasaning *media*. *Produk media* piwulang menika dipunuji kelayakanipun dening dosen *ahli* materi saha dosen *ahli media* mawi *validasi*. Cara ngempalaken data wonten panaliten menika mawi angket. Cara nganalisis data kanthi *analisis deskriptif*.

Asiling panaliten nedahaken bilih: (1) cara damel *media* piwulang kaperang dados 5 *tahap* inggih menika (a) *tahap analisis*; (b) *tahap* damel rancangan *media* piwulang; (c) *tahap* damel *media* piwulang; (d) *tahap validasi* saha *ujicoba media* piwulang; (e) *tahap* pungkasaning *media*. (2) *validasi kualitas media* piwulang gamelan Jawi dening dosen *ahli* materi saha dosen *ahli media*. (a) asiling pambiji *kualitas media* dening dosen *ahli* materi pikantuk biji kanthi *persentase* 81,13%, lan kagolong *kategori* sae sanget; (b) asiling pambiji *kualitas media* saking dosen *ahli media*, kagolong *kategori* sae sanget kanthi *persentase* 81,5%. (3) asiling pambiji guru basa Jawi lan pamanggih siswa tumrap *media* piwulang gamelan Jawi. (a) pambiji guru basa Jawi tumrap *kualitas media*, kagolong *kategori* sae sanget kanthi *persentase* 92%; (b) asiling pambiji pamanggih siswa saking *ujicoba*, kagolong *kategori* sarujuk sanget awit pikantuk *persentase* 88,79%. Jumbuh kaliyan asiling panaliten kasebut, saged dipuntegesi bilih *media* piwulang gamelan Jawi ingkang dipundamel pikantuk pamanggih sae sanget saking siswa lan saged paring pambiyantu tumrap lampahing pasinaon mliginipun pasinaon gamelan.

BAB I PURWAKA

A. Dhasaring Panaliten

Materi gamelan minangka salah satunggaling materi ingkang dipunsinau wonten ing kurikulum basa Jawi siswa SD kelas V semester ganjil. Standar Kompetensi “*memahami wacana lisan sastra dan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa*”. Kompetensi Dasar “*memahami wacana lisan tentang gamelan yang dibacakan atau melalui berbagai media*”. Kanthi makaten, nedahaken bilih siswa kedah mangertos bab gamelan, mliginipun gamelan Jawi.

Piwulang gamelan wigatos katindakaken wonten ing pawiyatan supados siswa menika mangertos nama-nama, jinis, suwanten gamelan saha perangan sanes ingkang gayut kalihan gamelan. Gamelan ingkang jangkep dipunsebut gamelan saperangkat. Gamelan saperangkat cacahipun paling sekedik 15 ricikan, ing antawisipun kendhang, bonang, saron, demung, peking, slenthem, gambang, gender, kenong, kempul, gong, kempyang, kethuk, siter, saha rebab (Haryono, 2010: 2). Bahan utami kangge damel gamelan inggih menika pring, walulang kewan, kajeng, saha logam (tembagi, prunggu, saha tosan).

Gamelan minangka seni adiluhung ingkang kedah dipunlestantunaken gadhah mapinten-pinten paedah. Gamelan minangka sarana pendidikan, *hiburan*, upacara adat. Kajawi makaten, gamelan ugi saged dados pangiring pagelaran wayang, pawiwahan, tari-tarian, supitan, karawitan lan sapanunggalanipun. Pramila, gamelan prelu dipunsinau. Boten namung supados siswa mangertos gamelan kemawon, ananging minangka pangrembakaning *life skill* tumrap siswa.

Piwulang gamelan wonten ing pawiyatan asring gadhah pepalang. Piwulang ingkang dipuntindakaken wonten ing kelas taksih ngginakaken *metode konvensional* (anggenipun ngandharaken materi pasinaon kanthi *tatap muka* saha *ceramah* tanpa sarana pambiyantu), satemah siswa kirang mangertos wosing piwulang ingkang dipunandharaken guru, saha dereng nuwuhaken *kreatifitas* siswa. Kajawi makaten, boten saben sekolah gadhah piranti gamelan. Prekawis kasebut prelu dipunpenggalih.

Salah satunggaling *alternatif* kangge *pemecahan* prekawis kasebut inggih menika dipunginakaken *media* piwulang ingkang saged nggampilaken siswa kangge mangertosi saha nguwaosi Kompetensi saha materi, satemah saged ngindhakaken asiling piwulang siswa. *Media* piwulang minangka piranti pambiyantu saged ndadosaken siswa sinau kanthi nyata amargi siswa sumerep saha mireng kanthi langsung materi ingkang dipunandharaken dening guru. Kanthi makaten, lampahing pasinaon saged lumampah kanthi *aktif* saha saged nuwuhaken *motivasi* siswa kangge sinau.

Jumbuh kalihan pamanggih Indriana (2011: 5) bilih *media* piwulang dipunginakaken minangka sarana pambiyantu tumrap guru supados gampil anggenipun ngandharaken bahan saha materi pasinaon, saha andadosaken siswa gampil anggenipun mangertosi wosing materi pasinaon kasebut, satemah lampahing pasinaon saged lumampah kanthi *efektif* saha *efisien*. Kanthi *media* piwulang menika saged narik kawigatosan saha nuwuhaken raos remen tumrap siswa nalika ndherek pasinaon satemah siswa gampil anggenipun mangertosi saha nguwaosi wosing piwulang.

Kanthi makaten, nedahaken bilih *media* piwulang gadhah daya pangaribawa ingkang wigati wonten pasinaon. *Media* piwulang minangka sarana piwulang ingkang kedah dipunsameptakaken dening guru supados lampahing pasinaon saged lumampah kanthi *optimal*. *Media* dipunginakaken supados saged ngirangi pangaribawaning guru minangka sumber (*informan*), saged narik kawigatosan siswa, ndadosaken siswa langkung *aktif* saha *mandiri* wonten ing pasinaon. Kejawi makaten, mawi *media* piwulang menika kaajab saged dados salah satunggaling *media* panyengkuyung kangge nglestantunaken budaya Jawi mliginipun gamelan Jawi.

Jumbuh kalihan majenging Ilmu Pengetahuan saha Teknologi (IPTEK) saged dipundadosaken panjurung kangge nuwuhaken *inovasi-inovasi media* piwulang ingkang ngginakaken *aplikasi* komputer. Salah satunggaling *aplikasi* kasebut inggih menika *Macromedia Flash Professional 8*. *Macromedia Flash Professional 8* minangka salah satunggaling *aplikasi animasi* ingkang lumampah kanthi *sistem operasi windows* (Litbang Wahana Komputer, 2006: 1). *Aplikasi* menika minangka panyengkuyung kangge damel *media* piwulang *interaktif* ingkang saged narik kawigatosan siswa mliginipun materi gamelan Jawi. *Produk* saking panganggening *aplikasi Macromedia Flash Professional 8* wujudipun *CD (Compaq Disc)* piwulang.

Adhedhasar andharan ing nginggil, pramila panaliten *pengembangan aplikasi Macromedia Flash Professional 8* minangka *media* piwulang kangge nepangaken gamelan Jawi prelu katindakaken. Panaliten *pengembangan* menika kaajab siswa saged langkung mangertos tumrap gamelan Jawi saha saged narik

kawigatosan siswa, saged nuwuhaken greget anggenipun sinau saha ndadosaken siswa langkung *aktif* nalika pasinaon lumampah wonten ing sekolah. Kajawi makaten, kanthi *media* piwulang ingkang awujud *CD* menika siswa ugi saged sinau piyambak (*belajar mandiri*) ing griya.

B. Underaning Prekawis

Adhedhasar dhasaring panaliten, pramila saged dipuntektuaken underaning prekawis. Underaning prekawis inggih menika:

1. wigatosipun piwulang gamelan wonten ing pawiyatan,
2. sinau gamelan minangka pangrembakaning *life skill*,
3. *metode* utawi cara wonten ing piwulang, mliginipun piwulang gamelan Jawi taksih ngginakaken cara piwulang *konvensional*,
4. boten saben sekolah gadhah piranti gamelan,
5. prelunipun *media* piwulang ingkang narik kawigatosan saha nuwuhaken pepenginan siswa supados *aktif* nalika pasinaon lumampah,
6. prelunipun *inovasi media* piwulang kangge pasinaon gamelan Jawi mawi *aplikasi macromedia Flash Professional 8*.
7. prelunipun *pengembangan media* piwulang gamelan Jawi satemah siswa saged sinau piyambak.

C. Watesaning Prekawis

Adhedhasar underaning prekawis ing nginggil. Supados panaliten menika

langkung rinci, pramila prekawisipun dipunwatesi. Watesaning prekawis ing panaliten kados ing ngandhap menika.

1. Damel *media* piwulang gamelan Jawi mawi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8*.
2. *Validasi kualitas media* piwulang gamelan Jawi ingkang dipundamel mawi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8* dening dosen *ahli* materi saha dosen *ahli media*.
3. Pambiji saha pamanggih guru basa Jawi lan siswa tumrap *media* piwulang gamelan Jawi.

D. Wosing Prekawis

Adhedhasar dhasaring panaliten, underaning prekawis, saha watesaning prekawis, pramila saged dipunpundhut wosing prekawis saking panaliten menika. Wosing prekawis wonten ing panaliten menika karantam makaten.

1. Kadospundi caranipun damel *media* piwulang gamelan Jawi mawi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8*?
2. Kadospundi *validasi kualitas media* piwulang gamelan Jawi ingkang dipundamel mawi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8* dening dosen *ahli* materi saha dosen *ahli media*?
3. Kadospundi pambiji saha pamanggih guru basa Jawi lan siswa tumrap *media* piwulang gamelan Jawi?

E. Ancasing Panaliten

Wonten panaliten menika gadhah ancas ingkang badhe dipungayuh. Ancasing panaliten ingkang badhe dipungayuh inggih menika.

1. Ngandharaken caranipun damel *media* piwulang gamelan Jawi mawi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8*.
2. Ngandharaken *validasi kualitas media* piwulang gamelan Jawi ingkang dipundamel mawi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8* dening dosen *ahli* materi saha dosen *ahli media*.
3. Ngandharaken pambiji saha pamanggih guru basa Jawi lan siswa tumrap *media* piwulang gamelan Jawi.

F. Paedahing Panaliten

Panaliten menika kaajab saged paring paedah kangge sadaya pihak. Paedah panaliten ing antawisipun kados ing ngandhap menika.

1. Minangka *alternatif media* piwulang kangge materi gamelan Jawi.
2. Saged dipunginakaken kangge ngindhakaken *motivasi* siswa nalika sinau materi gamelan Jawi.
3. Kanthi *media* menika lampahing pasinaon dados greget saha langkung narik kawigatosan siswa, satemah siswa menika remen sinau basa Jawi mliginipun materi gamelan Jawi.
4. Siswa langkung *aktif* nalika pasinaon lumampah.

G. Pangertosan

Supados pamanggih ing antawisipun panyerat saha pamaos wonten panaliten menika jumbuh, pramila dipunandharaken mapinten-pinten pangertosan. Pangertosan kasebut inggih menika.

1. *Media* piwulang inggih menika sadaya piranti pambiyantu ingkang dipunginakaken wonten ing *proses* pasinaon, kangge ngandharaken *pesan* (*informasi*) piwulang saking sumber (guru utawi sumber sanesipun) dhateng panampi (peserta didik) (Latuheru, 1988: 14).
2. Gamelan Jawi utawi gangsa inggih menika araning tetabuhan rericikan ingkang cacahipun kathah, kados bonang, saron, gong, kendhang, lan sapanunggalanipun Poerwadarminta (1939: 129).
3. *Macromedia Flash Professional 8* inggih menika salah satunggaling *program aplikasi* ingkang dipunginakaken kangge damel *grafis animasi*, saged arupi *animasi interaktif* saged ugi *animasi non interaktif* wonten salebeting *animasi gerak* utawi *visual* (Andi, 2004: 1) .

BAB II GEGARAN TEORI

A. *Media Piwulang*

1. Pangertosan *Media Piwulang*

Media piwulang minangka salah satunggaling piranti pambiyantu ingkang gadhah daya pangaribawa ingkang wigati wonten pasinaon. Miturut Djamarah saha Zain (1997:136), tembung *media* asalipun saking basa Latin lan minangka wujud jamak saking tembung “*medium*” ingkang gadhah teges *perantara* utawi *pengantar*. Miturut Hamalik (1986: 23) *media* piwulang inggih menika piranti, *metode* saha *teknik* ingkang dipunginakaken dening guru supados *interaksi* saha *komunikasi* kaliyan siswa wonten proses pasinaon langkung *efektif*. *Media* minangka sarana ingkang dipunginakaken dening guru kangge ngandharaken ide, gagasan utawi pamanggih, satemah ide, gagasan utawi pamanggih menika saged dipuntampi dening panampi ingkang dipunkajengaken.

Gagne saha Briggs lumantar Arsyad (2009: 4) kanthi *implisit* ngandharaken bilih *media* piwulang menika piranti *fisik* ingkang dipunginakaken kangge mahyakaken wosing pasinaon. *Media* piwulang ingkang kalebet piranti *fisik* kados buku, *tape-recorder*, kaset, *video*, *camera*, *video recorder*, *film*, gambar, *grafik*, *televisi* saha komputer. *Media* piwulang inggih menika samukawis ingkang wujud, saged arupi *saluran*, *perantara*, utawi piranti kangge ngandharaken wosing pasinaon.

Media piwulang inggih menika sadaya piranti pambiyantu ingkang dipunginakaken wonten proses pasinaon, ancasipun supados wosing pasinaon ingkang dipunkajengaken sumber (guru utawi sumber sanesipun) saged dugi saha

dipuntampi dening panampi/peserta didik (Latuheru, 1988: 14). Bab kasebut jumbuh kaliyan pamanggih Gerlach (1980: 241) ingkang mahyakaken bilih “*a medium broadly conceived is any person, material, or event that establishes conditions which enable the learner to acquire knowledge, skills, and attitudes*”.

Adhedhasar pamanggih kasebut nedahaken bilih, *media* piwulang inggih menika salah satunggaling pirantos ingkang dipunginakaken minangka sarana kangge mahyakaken *pesan/informasi* (pangertosan, kaprigelan, saha patrap) saking *informan* (guru) dhateng panampi *pesan* (siswa) wonten proses pamulangan. Kanthi makaten, proses pasinaon saged lumampah kanthi *maksimal* saha ancasipun pasinaon saged kagayuh.

Saking wedharan-wedharan kasebut, lajeng saged dipunpundhut dudutanipun bilih *media* piwulang inggih menika sadaya piranti pambiyantu ingkang dipunginakaken kangge ngandharaken wosing pasinaon saking sumber dhateng panampi, satemah *interaksi* saha *komunikasi* ing antawisipun guru saha murid saged lumampah kanthi *efektif* saha ancasing pasinaon saged dipungayuh. *Media* piwulang paring paedah ingkang ageng amargi saged nggampilaken siswa anggenipun nyinau materi piwulang, satemah siswa saged mangertos saha nguwaosi materi kasebut.

2. Paedahing Media Piwulang

Miturut Arsyad (2009: 15) ngandharaken bilih paedahing *media* piwulang minangka piranti pambiyantu kangge mulang ingkang paring daya pangaribawa tumrap *iklim*, kawontenan, saha *lingkungan belajar* ingkang sampun dipunsameptakaken dening guru. Panganggenipun *media* piwulang saged

nuwuhaken *pengalaman belajar* ingkang nyata satemah siswa saged sinau langkung kathah saha lampahing pasinaon saged lumampah kanthi *efektif* saha *efisien*.

Lampahing pasinaon saged lumampah kanthi sae bilih wonten proses pasinaon ngginakaken *media* piwulang. Kemp saha Dayton (Arsyad, 2009: 22-23) medharaken paedahing *media* piwulang kados ing ngandhap menika:

- a. andharan pasinaon saged langkung *baku*,
- b. pasinaon saged lumampah langkung narik kawigatosan,
- c. pasinaon saged lumampah langkung *interaktif*,
- d. wekdal saged dipunwatesi,
- e. *kualitas* asliling pasinaon tumrap siswa saged mindhak,
- f. pasinaon saged lumampah wonten ing pundi kemawon saha wekdalipun boten winates,
- g. nuwuhaken patrap *positif* tumrap siswa saha siswa langkung sregep sinau,
- h. guru dados langkung *positif* saha *produktif*.

Sudjana saha Rivai (2001: 2) mahyakaken paedahing *media* piwulang minangka piranti pambiyantu wonten proses pasinaon, ing antawisipun:

- a. lampahing pasinaon langkung narik kawigatosan peserta didik, satemah saged nuwuhaken *motivasi belajar*,
- b. materi pasinaon langkung cetha maknanipun, satemah peserta didik langkung mangertos saha saged nguwaosi materi,
- c. *metode* piwulang ingkang dipunginakaken maneka warni, satemah siswa boten *bosen* saha guru boten mbetahaken tanaga ingkang langkung kathah,

- d. siswa langkung *aktif* amargi boten namung mirengaken andharan saking guru kemawon, ananging siswa ugi nindakaken kegiatan sanes kados *mengamati*, *mendemonstrasikan*, *memerankan*, lan sapanunggalanipun.

Adhedhasar pamanggih para *ahli* kasebut saged dipunpundhut dudutanipun bilih *media* piwulang menika gadhah mapinten-pinten paedah ing antawisipun: 1) kanthi *media* piwulang menika materi ingkang dipunandharaken langkung cetha, 2) *media* piwulang saged ndadosaken siswa *aktif* wonten pasinaon, saged narik kawigatosan siswa, lan saged nuwuhaken *motivasi belajar*, 3) *media* piwulang saged paring pambiyantu tumrap guru kangge *mengatasi* winatesipun papan saha wekdal. Kanthi makaten, guru kedah saged mupangataken kanthi *maksimal fasilitas* ingkang wonten ing sekolahan kangge mbiyantu lampahing pasinaon.

3. Prinsip Pamilihing Media Piwulang

Miarso (1984: 106) mahyakaken bilih boten wonten salah satunggaling *media* ingkang trep kangge nggayuh sadaya ancasing pasinaon. Pramila dipunpreluaken *prinsip* pamilihing *media* kangge nemtokaken *media* ingkang trep. Setyosari (2008: 22) ngandharaken *prinsip* pamilihing *media* kados ing ngandhap menika:

- a. *Identifikasi* titikanipun *media* dipunjumbuhaken kalihan kawontenan, *unjuk kerja (performance)*, utawi tataran ing saben ancasing pasinaon,
- b. *Identifikasi* kawontenan siswa ingkang mbetahaken *media* piwulang ingkang mligi,
- c. *Identifikasi* kawontenan *lingkungan belajar* ngengingi *media* piwulang menapa

ingkang badhe dipunginakaken,

- d. *Identifikasi pertimbangan praktis* ngengingi pamilihing *media* piwulang ingkang gampil anggenipun ngecakaken,
- e. *Identifikasi* peranan ekonomi saha organisasi ingkang nemtokaken gampilipun panganggening *media* piwulang.

Prinsip-prinsip pamilihing *media* piwulang miturut Saud (2009: 97) inggih menika:

- a. *tepat guna*, tegesipun *media* piwulang ingkang dipunginakaken jumbuh kalihan Kompetensi Dasar,
- b. *berdaya guna*, tegesipun *media* piwulang ingkang dipunginakaken saged ngindhakaken *motivasi belajar* siswa,
- c. *bervariasi*, tegesipun *media* piwulang ingkang dipunginakaken saged dados panjurung, satemah siswa langkung *aktif* wonten pasinaon.

Adhedhasar andharan ing nginggil nedahaken bilih *prinsip* pamilihing *media* prelu dipungatosaken nalika damel *media* piwulang. *Prinsip* pamilihing *media* menika saged dipundadosaken dhasar kangge nemtokaken *media* ingkang sae ingkang saged mbiyantu ngandharaken wosing materi pasinaon. *Media* piwulang ingkang sae inggih menika *media* piwulang ingkang saged paring pambiyantu tumrap siswa kangge anggayuh ancasing pasinaon saha saged nggampilaken tumrap siswa kangge mangertosi wosing materi piwulang. Salah satunggaling *media* piwulang ingkang saged mbiyantu siswa nggayuh ancasing pasinaon saha nggampilaken siswa mangertosi wosing materi inggih menika *media* piwulang ingkang adhedhasar komputer.

B. Media Piwulang Adhedhasar Komputer

Teknologi ingkang dangu-dangu langkung majeng, saged paring daya pangaribawa tumrap *dunia pendidikan* mliginipun wonten pamulangan. Pasinaon dipuntindakaken mawi salah satunggaling *media* ingkang adhedhasar komputer. *Media* piwulang ingkang adhedhasar komputer minangka salah satunggaling sarana pasinaon anggenipun mahyakaken materi ngginakaken komputer. Cara ngandharaken materi pasinaon kanthi sumber-sumber adhedhasar *mikro-prosesor*. Arsyad (2009: 98) ngandharaken bilih *simulasi* ingkang wonten ing komputer saged paring kalodhangan kangge sinau supados langkung *dinamis, interaktif* saha *perorangan*, satemah pasinaon saged langkung nyata saha minangka panjurung supados siswa langkung sregep sinau.

Romiszowski (1974: 260) medharaken bilih “*the use of computers in education is increasing, not only as an aid to the administration of education, but also as a presentation medium, computer are already being used to present many programs of a simple constructions*” tegesipun bilih panganggenipun komputer wonten ing pasinaon mindhak, boten namung minangka sarana pambiyantu administrasi pendidikan, ananging ugi dados *media presentasi*. Adhedhasar wedharan kasebut nedahaken bilih komputer minangka asiling teknologi modern saged *berkembang* dados *media* piwulang. Mliginipun wonten pasinaon, komputer saged dipunginakaken minangka pirantos kangge mahyakaken wosing piwulang tumrap siswa, satemah siswa saged sinau kanthi mandhiri.

Gerard (1967: 15) medharaken bilih “*another general future of computer-based instruction is the development of curriculum materials*”. Saking wedharan

kasebut dipunsebutaken bilih wonten wekdal salajengipun *media* adhedhasar komputer dipundamel saking materi ingkang kawrat wonten salebeting kurikulum. Tegesipun, anggenipun damel *media* piwulang kedah nggatosaken kurikulum ingkang wonten.

Panganggenipun komputer wonten piwulang limrahipun ngginakaken pangertosan *CAI (Computer Assited Instruction)*. *CAI* inggih menika siswa ngginakaken komputer kanthi langsung supados wosing pasinaon saged dipunmangertosi dening siswa, paring gladhen saha kangge paring *tes* tumrap mindhakupun pangertosan siswa (Anderson, 1994: 97). Komputer minangka piranti ingkang saged paring piwulang maneka warni, pramila komputer saged dipunsebut minangka *media* piwulang ingkang *inovatif*.

Komputer minangka piranti piwulang (*CAI* utawi *Computer Assited Instruction*) gadhah mapinten-pinten kaluwihan (Nasution, 2011: 110), ing antawisipun.

1. *CAI* saged paring pambiyantu dhateng murid saha guru wonten ing lampahing pasinaon.
2. *CAI* gadhah kathah kaluwihan ingkang saged dipunmupangataken kangge damel *media* piwulang.
3. *CAI* sipatipun *fleksibel* satemah panganggenipun saged dipunatur miturut panyerat pasinaon utawi panyerat kurikulum.
4. *CAI* minangka sarana panyengkuyung tumrap caraning mulang ingkang dipunginakaken dening guru.
5. *CAI* saged ugi minangka pambiji asiling pasinaon.

Hannafin saha Peck lumantar Uno saha Lematenggo (2010: 136) ngandharaken bilih *media* komputer menika gadhah *potensi* ingkang saged dipunmupangataken kangge mindhakaken *efektivitas* lampahing pasinaon, inggih menika:

1. saged nuwuhaken *interaksi* langsung ing antawisipun pendidik saha materi pasinaon,
2. proses *belajar* saged lumampah kanthi *individual* jumbuh kalihan kasagedan peserta didik,
3. saged mahyakaken perangan *audio visual*, satemah ngindhakaken pepinginan sinau *multimedia*,
4. saged paring *umpan balik* kanthi gancar tumrap garapan peserta didik,
5. saged nuwuhaken proses *belajar* kanthi sesambetan.

Miturut Azhar (2009: 97) komputer gadhah kasagedan kangge mahyakaken pasinanon supados lumampah kanthi *interaktif*. *Interaksi* ingkang lumampah wonten pasinaon kanthi ngginakaken komputer kedah nggatosaken tigang perangan, inggih menika 1) urutanipun *instruksional* ingkang saged dipunjumbuhaken, 2) wangsulan utawi *respon* utawi garapan siswa, saha 3) *umpan balik* ingkang saged dipunjumbuhaken.

Damel *media* piwulang kanthi ngginakaken komputer kedahipun materi dipundamel perangan-perangan ingkang alit supados gampil anggenipun mahyakaken satemah siswa saged mangertos tumrap materi kasebut. Kanthi *program* menika peserta didik saged paring wangsulan (*respon*) saking *stimulus* ingkang dipunparingaken. *Umpan balik* dipunparingaken sasampunipun peserta

didik suka wangsulan utawi *respon*, satemah peserta didik saged mangertosi wangsulanipun leres menapa lepat.

Adhedhasar andharan kasebut, nedahaken bilih *media* piwulang ingkang ngginakaken komputer menika trep manawi dipunginakaken kangge damel *media* piwulang *interaktif*. *Media* piwulang menika saged dipunginakaken kangge mahyakaken pasinaon kanthi langsung dhateng peserta didik mawi cara *berinteraksi* kalihan *mata pelajaran* gamelan Jawi ingkang dipunprogramaken wonten *program Macromedia Flash Professional 8*.

C. *Macromedia Flash Professional 8*

Macromedia Flash Professional 8 minangka salah satunggaling *program aplikasi* ingkang dipunginakaken kangge ngolah gambar, *vektor*, *animasi*, gambar *bitmap* ingkang dipunimpor, objek suanten (*sound*), saha objek ingkang gadhah *ekstensi*. Kajawi makaten, *aplikasi* menika ugi saged kangge damel *animasi logo*, *film*, *game*, damel *navigasi* wonten ing *situs web*, saha sanesipun. *Macromedia Flash Professional 8* ugi saged dipunginakaken kangge damel *media* piwulang, amargi saged ngandharaken seratan, gambar saha *animasi* ingkang saged narik kawigatosan saha ngremenaken tumrap ingkang mriksani.

Madcoms (2005: 3) ngandharaken bilih *program Macromedia Flash Professional 8* merupakan versi terbaru dari seri sebelumnya yaitu *Macromedia Flash MX 2004*. (= *program Macromedia Flash Professional 8* minangka *aplikasi* ingkang enggal saking *aplikasi* saderengipun inggih menika *Macromedia Flash MX 2004*). *Macromedia Flash Professional 8* ingkang enggal menika gadhah

mapinten-pinten kaluwihan ing antawisipun inggih menika:

1. saged damel *tombol interaktif* mawi perangan *movie* utawi objek sanesipun,
2. saged ngewahi werni wonten ing *movie*,
3. saged ngewahi *animasi* saking wujud setunggal dados wujud sanes ingkang beda,
4. saged ngebahaken *animasi* kanthi manut *alur* (lampah) ingkang sampun dipuntemtokaken,
5. saged dipunkonversi saha dipublikasiaken (*publish*) wonten mapinten-pinten perangan, ing antawisipun: .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov,
6. saged ngolah saha damel *animasi*,
7. *flash program animasi* ingkang berbasis *vektor* gadhah *fleksibilitas* nalika damel objek-objek *vektor*,
8. *file* saged dipunsimpen awujud .exe kanthi otomatis boten sisah nginstall *flash* langkung rumiyin, menika saged lumampah kanthi *otomatis* menawi *CD Ram* sampun dipunlebetaken wonten ing komputer,
9. gambar boten rusak nalika gambar menika dipunagengaken (*zoom*),
10. wujud aksara (*font*) boten saged ewah sanajan wonten ing salebeting komputer menika boten wonten *programipun font* ingkang dipunginakaken.

Tabel 1: Rantaman pangertosan wonten *program Macromedia Flash*
(Madcoms, 2005: 4-5).

<i>Istilah</i>	Katrangan
<i>Layer</i>	Nama saking salah satunggaling perangan ingkang dipunginakaken kangge nyelehaken setunggal <i>gerakan</i> objek, satemah manawi badhe damel <i>gerakan</i> ingkang langkung saking satunggal objek, saenipun objek sanesipun menika dipunselehaken wonten ing <i>Layer</i> ingkang beda.

Tabel salajengipun	
<i>Action Script</i>	Salah satunggaling <i>perintah</i> ingkang dipunselehaken wonten ing salah satunggaling <i>frame</i> utawi objek, satemah <i>frame</i> utawi objek kasebut lajeng dados objek ingkang <i>interaktif</i> .
<i>Propertiese</i>	Perangan <i>cabang perintah</i> saking <i>perintah</i> ingkang sanes.
<i>Animasi</i>	Salah satunggaling <i>gerakan</i> /ebahing objek utawi seratan ingkang dipunatur maneka warna, satemah ndadosaken objek utawi seratan kasebut langkung narik kawigatosan.
<i>Movie Clip</i>	Salah satunggaling <i>animasi</i> ingkang saged dipungayutaken kalihan <i>animasi</i> utawi objek sanesipun
<i>Frame</i>	Perangan <i>Layer</i> ingkang dipunginakaken kangge damel <i>animasi</i> .
<i>Scene</i>	<i>Scene</i> inggih menika <i>Layer</i> ingkang dipunginakaken kangge ngrantam objek-objek, saged awujud seratan menapa dene gambar.
<i>Time Line</i>	Perangan saking <i>Macromedia Flash</i> ingkang dipunginakaken kangge ngempalaken/nyelehaken <i>Layer</i> .
<i>Masking</i>	Salah satunggaling <i>perintah</i> ingkang dipunginakaken kangge ngicali perangan wos (<i>isi</i>) saking salah satunggaling <i>Layer</i> saha wosing <i>Layer</i> kasebut saged katingal malih nalika <i>movie</i> dipunlampahaken
<i>Key Frame</i>	Minangka tandha kangge paring watesan tumrap ebahing <i>animasi</i> .

Awit saking *aplikasi Macromedia Flash Professional 8* menika minangka *aplikasi* ingkang enggal lajeng gadhah mapinten-pinten kaluwihan saha gampang anggenipun ngginakaken, pramila dipundamel *media* piwulang mawi *aplikasi* kasebut kangge materi gamelan.

D. Gamelan

1. Pangertosan Gamelan (Gangsa)

Tembung gamelan kadhapuk saking tembung “gamel” ingkang tegesipun tabuh utawi thuthuk, lajeng pikantuk panambang (-an). Gamel + (-an) = Gamelan. Tegesipun samukawis ingkang dipuntabuh utawi dipunthuthuk (Indrapraja, 2012: 51). Miturut Poerwadarminta (1939: 129) gamelan inggih menika araning

tetabuhan ingkang rericikanipun kathah, kados bonang, saron, gender, lan sapanunggalanipun.

Dados gamelan Jawi inggih menika araning tetabuhan ingkang wonten ing tanah Jawi ingkang rericikanipun kathah, kados bonang, saron, gong, kendhang, lan sapanunggalanipun sarta anggenipun ngunekaken kanthi dipuntabuh.

2. Panggolongan Gamelan

Rejomulya (2009: 7) ngandharaken bilih panggolongan gamelan miturut bahan saha cara nabuh kaperang dados 6 inggih menika:

- a. wilahan : gender, gambang, saron (saron, demung, saron penerus/peking),
- b. pencon : bonang, kempyang, kethuk, kenong, kempul, saha gong,
- c. kebukan : kendhang,
- d. sebulan : suling,
- e. pethikan : siter (celempung),
- f. gesek : rebab.

3. Laras Gamelan

Gamelan menika kaperang dados kalih laras, inggih menika laras pelog saha laras slendro. Laras pelog titilarasipun kados makaten:

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

Laras slendro titilarasipun kados makaten:

1	2	3	5	6
---	---	---	---	---

Saben laras utawi saprangkat gamelan paling sekedhik cacahipun wonten 15 ricikan (Haryono, 2010: 2), ing antawisipun kendhang, saron, demung, saron

penerus (peking), slenthem, gambang, gender, bonang, siter, rebab, kempul, suling, kethuk kempyang, kenong saha gong. Gamelan ingkang cacahipun wonten 15, tegesipun ingkang nabuh ugi wonten tiyang 15.

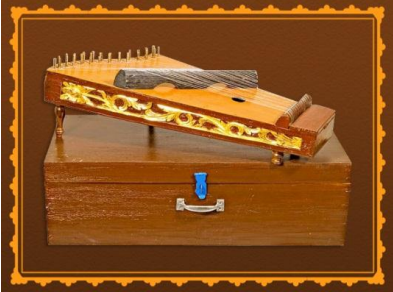







Tiyang ingkang nabuh gamelan dipunsebat niyaga/wiyaga. Bahan utami kangge damel gamelan inggih menika logam (tembagi, prunggu, saha tosan), kajeng, pring, saha walulang kewan (Yudoyono, 1984: 29).









Saperangan ageng pirantos gamelan ingkang dipundamel saking logam inggih menika pirantos ingkang atos (*keras*), ing antawisipun: gong, kempul, kenong, bonang, saron, demung, saron penerus, slenthem, gender, kempyang, saha kethuk. Lajeng saperangan tetabuhan ingkang alus (*halus*) dipundamel saking kajeng kados: rebab, siter, saha gambang. Suling saking pring saha kendhang saking walulang kewan. Ananging, wonten kasunyatanipun bahan-bahan menika boten madek piyambak.

Bahan-bahan kangge damel gamelan menika *terpadu* saha *saling melengkapi*, nanging logam tetep minangka bahan utaminipun. Salah satunggaling tuladha inggih menika saron. Saron dipundamel saking logam saha kajeng. Wondene tukang damel gamelan dipunarani juru gendhing.

Gamelan ingkang jangkep menika kathah ricikanipun/peranganipun. Wonten *media* piwulang menika, pangripta namung nglebetaken 16 ricikan gamelan minangka tuladha ingkang dipunjumbuhaken kaliyan kabetahan siswa saha supados siswa langkung gampil mangertosi materi piwulang. Wondene tuladha ricikan gamelan ingkang dipunlebetaken wonten *media* piwulang gamelan Jawi inggih menika.

Tabel 2: Tuladha Ricikan Gamelan Jawi

No	Wujud saha Nama Gamelan	No	Wujud saha Nama Gamelan
1.	 <p>Siter (Celempung)</p>	2.	 <p>Slenthem</p>
3.	 <p>Saron Penerus (Peking)</p>	4.	 <p>Saron</p>
5.	 <p>Demung</p>	6.	 <p>Bonang</p>
7.	 <p>Suling</p>	8.	 <p>Gender</p>

Tabel salajengipun	
9.	 <p>Kenong</p>
10.	 <p>Kempul</p>
11.	 <p>Kempyang</p>
12.	 <p>Kethuk</p>
13.	 <p>Rebab</p>
14.	 <p>Kendhang</p>
15.	 <p>Gong</p>
16.	 <p>Gambang</p>

E. Panaliten Ingkang Gayut

Panaliten *pengembangan* menika ngginakaken tiga panaliten ingkang gayut. Panaliten kaping setunggal ingkang gayut kalihan panaliten menika, panaliten ingkang dipuntindakaken dening Kukuh Dwi Ismanto (2012) kanthi irah-irahan “*Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat Mijil menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Professional 8 untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.*” Ancasing panaliten Kukuh menika damel *media* piwulang tembang macapat Mijil kangge siswa kelas V Sekolah Dasar mawi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8*.

Subjek panaliten cacahipunipun 29 responden, inggih menika siswa Sekolah Dasar kelas V SD Negeri 1 Banjarwinangun. Data dipunkempalaken kanthi nindakaken kuesioner. Pambiji tumrap *program* dipunpriksani saking perangan-perangan: *program* gampil dipunmangertosi, *kemandirian belajar*, *penyajian media*, saha anggenipun ngecakaken *media*.

Asiling panaliten Kukuh Dwi Ismanto, mahyakaken bilih saking asiling *analisis* data saged dipunmangertosi perangan-perangan kados makaten. Saking perangan *kualitas produk media* ingkang dipundamel adhedhasar *validasi* dosen *ahli materi persentasi*ipun 87,75% kalebet *kategori* sae sanget, *validasi* dening dosen *ahli media* bijinipun 85% kalebet *kategori* sae sanget.

Pambiji saking guru basa Jawi SD 90% kalebet *kategori* sae sanget, asiling angket pamanggih siswa pikantuk *persentase* 92,2% kalebet *kategori* sarujuk sanget. Tegesipun, saperangan ageng siswa menika sarujuk sanget bilih piwulang ingkang lumampah menika ngginakaken *media* piwulang tembang macapat Mijil.

Sadaya pambiji adhedhasar asiling *validasi dosen ahli media, validasi dosen ahli materi*, pambiji saking guru basa Jawi, saha *ujicoba* dhateng siswa kelas V SD Negeri 1 Banjarwinangun, pikantuk *rata-rata persentase* 88,73% kalebet *kategori* sae sanget. Asiling pambiji saking siswa nedahaken bilih 82,1% siswa saged nggayuh KKM ingkang sampun dipuntemtokaken. Kanthi makaten, nedahaken bilih tataraning *keefektifan media* piwulang tembang macapat Mijil sae sanget.

Relevansinipun panaliten Kukuh kalihan panaliten menika inggih kekalihipun sami-sami nliti bab kadospundi nliti saha damel *media* piwulang mawi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8*. Wondene bedanipun wonten ing materi piwulang. Panaliten menika materinipun gamelan Jawi, wondene panaliten Kukuh materinipun bab tembang macapat Mijil.

Panaliten ingkang kaping kalih inggih menika panaliten skripsi kanthi irah-irahan “*Pengembangan Media Pembelajaran Lagu Dolanan Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Professional 8*” tahun 2012 anggitanipun Umi Hariati Ningsih. Panaliten menika gadhah ancas ingkang mligi, ing antawisipun damel *media* piwulang *interaktif* tembang dolanan mawi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8*, ngandharaken *kualitas media* piwulang *interaktif* mawi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8*.

Asiling panaliten saha *pengembangan* nedahaken bilih: (1) pambiji *kualitas media* dening dosen *ahli materi* pikantuk rata-rata 81,3% kalebet *kategori* sae sanget, (2) *validasi* dening *ahli media* 85,6% kalebet *kategori* sae sanget, (3)

pambiji *media* saking guru basa Jawi 79% kalebet *kategori* sae, (4) saking angket pamanggih siswa pikantuk biji 86%, tegesipun saperangan ageng siswa sarujuk sanget kalihan panganggenipun *media*. Saking asiling sedaya perangan kasebut, nedahaken bilih *media* piwulang ingkang dipundamel menika sae lan saged dipunginakaken minangka piranti pambiyantu kangge ngandharaken materi.

Relevansi panaliten Umi Hariati kalihan panaliten menika bilih sami-sami mahyakaken *pengembangan media kanthi aplikasi Macromedia Flash Professional* 8. Bedanipun wonten ing wosing materi saha kelas. Panaliten kasebut damel *media* piwulang kanthi materi Tembang Dolanan kangge siswa SMP kelas VII. Wondene panaliten menika damel *media* piwulang kanthi materi gamelan Jawi kangge siswa SD kelas V.

Panaliten kaping tiga ingkang jumbuh inggih menika panaliten kanthi irah-irahan “*Pengembangan Media Pembelajaran Cangkringan dengan Software Adobe Flash CS3 untuk Siswa SMP kelas VII*” anggitanipun Mar’atun Khasanah taun 2012. Asiling panaliten ngandharaken bilih *kualitas media* piwulang saking asiling *validasi ahli* materi maringi biji ingkang kalebet *kategori* sae sanget (96%), *ahli media* maringi biji ingkang kalebet sae (77%).

Pambiji saking guru basa Jawi pikantuk rata-rata (83,2%) kalebet *kategori* sae sanget, saking pamanggih siswa pikantuk biji 90% kalebet *kategori* sarujuk sanget. *Relevansi* panaliten Mar’atun Khasanah kalihan panaliten menika sami-sami nliti saha damel *media* piwulang saha pangangge *media* inggih menika peserta didik (siswa). Bedanipun wonten *produk* (asiling) *media* piwulang kanthi wosing materi ingkang beda, saha *aplikasi* ingkang dipunginakaken beda.

F. Nalaring Pikir

Materi Gamelan kalebet wonten ing Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) basa Jawi kelas V. Piwulang basa Jawi, mliginipun materi gamelan gadhah mapinten-pinten pepalang. Salah satunggaling pepalang inggih menika kirangipun *media* piwulang kangge mahyakaken materi gamelan Jawi minangka panyengkuyung lampahipun pasinaon.

Media piwulang gamelan Jawi prelu dipundamel kangge nyengkuyung lampahing pasinaon. Kajawi makaten, ugi minangka kupiya kangge nglestunaken budaya Jawi mliginipun gamelan Jawi. Pramila makaten, wonten ing panalitian menika badhe dipundamel *media* piwulang gamelan Jawi kanthi wujud CD piwulang gamelan Jawi mawi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8*. Wonten *media* piwulang menika ngemot bab pangertosan gamelan, panggolongan gamelan, laras gamelan, saha tuladha ricikan gamelan ingkang dipunjangkepi kaliyan gambar saha *video* gamelan.

Damel *media* piwulang kedah dipunjumbuhaken kalihan *kompetensi belajar*, saha dipuntindakaken *uji validasi kualitas media* dhumateng dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media*. Pambiji saha pamanggih saking guru basa Jawi lan siswa utawi pangangge *media*. Pambiji pamanggih siswa dipunpikantuk saking *ujicoba*. Pangangge *media* piwulang wonten panaliten menika, inggih menika siswa kelas V SD N Sendangadi 1. Ancasipun saking *ujicoba* supados pikantuk pamrayogi saha panyaruwe tumrap *produk* ingkang dipunasilaken.

Media piwulang gamelan Jawi ingkang dipundamel mawi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8* kaajab siswa langkung mangertos tumrap

gamelan Jawi saha lampahing pasinaon saged langkung narik kawigatosan saha ngremenaken lan saged paring *motivasi* kangge siswa supados remen sinau basa Jawi mliginipun materi gamelan. Kajawi makaten, siswa ugi saged sinau kanthi mandhiri wonten ing griya.

BAB III CARA PANALITEN

A. Jinising Panaliten

Panaliten menika kalebet jenis panaliten *Research and Development (R&D)*. *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010: 297) (= *R&D* inggih menika cara panaliten ingkang dipunginakaken kangge ngasilaken *produk* tartamtu, saha *produk* ingkang sampun dipunasilaken dipunuji keefektifanipun).

Model ingkang dipundamel wonten panaliten menika, *model deskriptif prosedural*. *Model prosedural* kaleksanan kanthi nglampahi cara-cara tartamtu, satemah saged ngasilaken salah satunggaling *produk*, saha nguji keefektifan *produk* kasebut. Panaliten dipunlampahi kanthi ngempalaken data utawi *informasi* saha materi pasinaon ingkang badhe dipundamel wonten *media* piwulang gamelan Jawi kanthi *produk* pungkasan ingkang wujudipun arupi *Compaq Disk (CD)* piwulang mawi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8*.

Produk media piwulang ingkang sampun dipundamel lajeng dipunevaluasi *kualitasipun* mawi *validasi* dening dosen ahli materi saha ahli *media*. *Produk media* ingkang sampun dipunvalidasi dening dosen, lajeng dipunbiji dening guru basa Jawi saha dipunujicoba dhateng saperangan siswa SD kelas V. *Produk media* piwulang saged dipunginakaken minangka sarana pambiyantu lampahing pasinaon gamelan Jawi siswa SD kelas V

B. Cara Damel Media

Anggenipun nliti saha damel *media* piwulang kedah nggatosaken cara anggenipun damel *media*. Miturut Padmo (2004: 418-423) cara damel *media* wonten panaliten kedah nglampahi mapinten-pinten *tahap*. Wondene *tahap-tahap* damel *media* inggih menika.

1. Tahap Analisis

Wonten peranan menika panaliti *mengkaji* kurikulum. Saking *pengkajian* kurikulum lajeng dipunmangertosi *penjabaran* Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, indikator, saha materi pasinaon.

2. Tahap Damel Desain Media Piwulang

Adhedhasar asiling *analisis* dipunlajengaken peranan damel *desain*. Wonten peranan menika panaliti nemtokaken *strategi pembelajaran* saha *desain* pambiji (*evaluasi*) ingkang badhe dipunginakaken wonten ing *media* piwulang.

3. Tahap Damel Media Piwulang

Sasampunipun *strategi pembelajaran* saha *desain* pambiji (*evaluasi*) dipuntemtokaken. Perangan salajengipun ingkang dipunlampahi inggih menika tahap damel *media*. Saderengipun damel *media* piwulang, tahap ingkang dipunlampahi inggih menika ngempalaken referensi ingkang gayut kaliyan materi lajeng dipundamel *flowchart*ipun. *Flowchart* inggih menika diagram alur damel *media* ingkang dipunandharaken kanthi wujud naskah *media* piwulang. *Media* piwulang lajeng dipundamel arupi *Compaq Disc* (CD) mawi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8*.

4. Tahap Validasi saha Uji coba Media Piwulang

Sasampunipun *media* piwulang dipunasilaken ingkang wujudipun arupi CD mawi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8*, lajeng dipunwontenaken *validasi*. *Validasi* katindakaken dening dosen *ahli* materi kangge paring pambiji tumrap trepipun materi ingkang dipunandharaken saha dosen *ahli media* ingkang paring pambiji bab *tampilan media* piwulang ingkang dipundamel sampun trep menapa dereng.

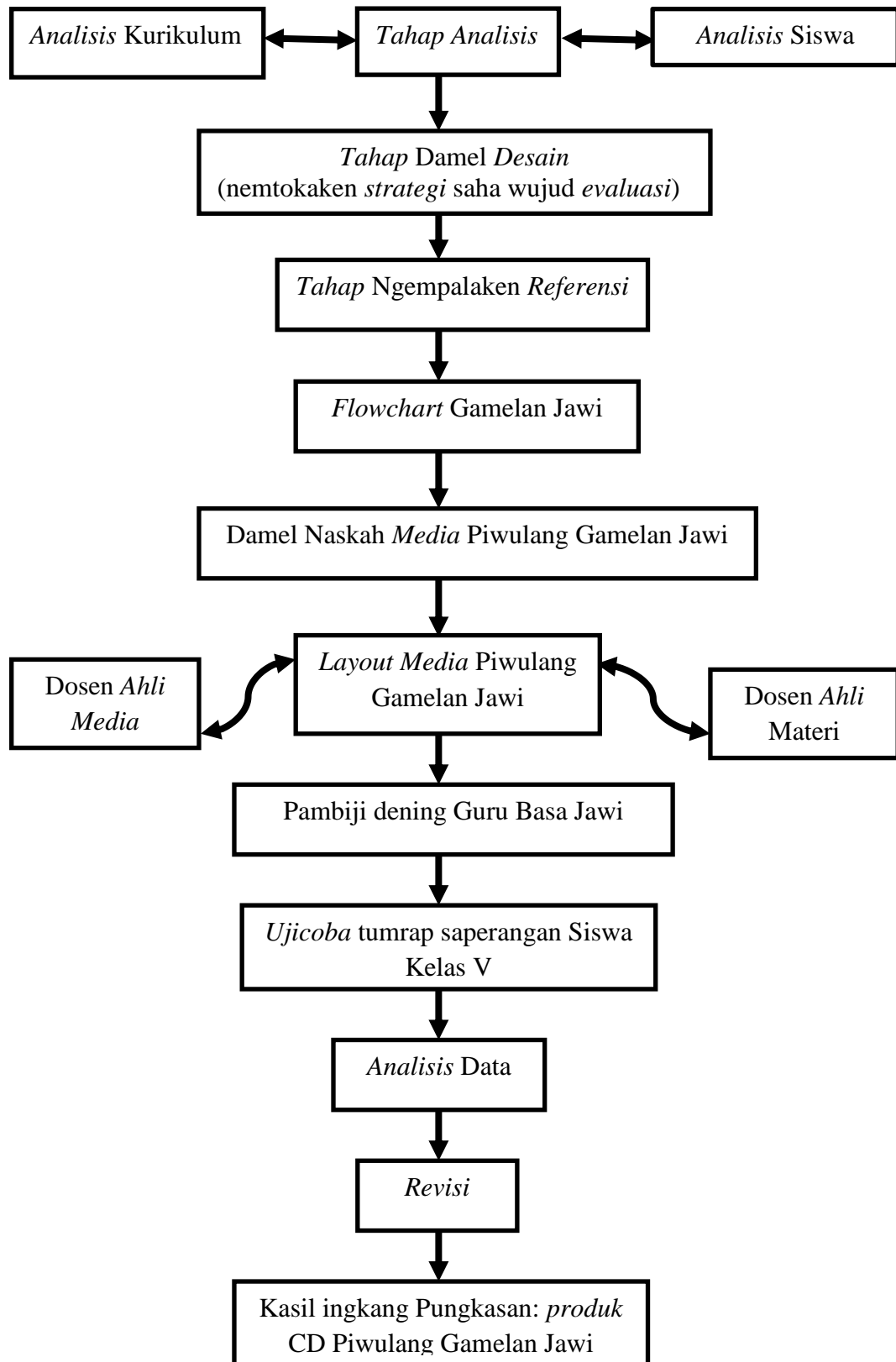
Sasampunipun *media* piwulang pikantuk pasarujukan dening dosen *ahli* materi saha dosen *ahli media* bilih *media* piwulang menika sampun *layak ujicoba*, dipunlajengaken *validasi* dening guru Basa Jawi kanthi paring pambiji tumrap *media* piwulang kasebut saha *ujicoba* tumrap saperangan siswa SD kelas V. Ancasipun dipunwontenaken *ujicoba produk* inggih menika kangge ngempalaken data ingkang saged dipunginakaken kangge mangertosi tataraning *keefektifan*, *efisiensi*, saha *daya tarik* saking *produk* ingkang dipunasilaken.

5. Tahap Pungkasaning Media Piwulang

Sasampunipun dipunlampahi *validasi* saha *ujicoba*, dipunlajengaken ndandosi *media* piwulang ingkang dipunjumbuhaken kalihan asiling pambiji saking dosen *ahli* materi, dosen *ahli media*, guru basa Jawi saha pamangguh siswa. Sasampunipun *media* piwulang dipundandosi, *media* piwulang ingkang arupi CD mawi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8* sampun samepta dipunginakaken.

Wondene caranipun damel *media* saged dipunpriksani wonten ing gambar alur damel *media* piwulang menika.

Gambar 1: Alur Damel Media Piwulang (Padmo, 2004: 418-423)



C. Pambiji Produk

1. Desain Pambiji

Desain pambiji produk wonten panaliten *pengembangan* menika ngginakaken *desain* panaliten *deskriptif*. *Desain deskriptif* inggih menika ngandharaken asiling pambiji saking dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, guru basa Jawi saha pamanggih siswa. Asiling pambiji dipundadosaken dhasar kangge *revisi produk*.

Desain pambiji produk dipunlampah mawi kalih peranan, ing antawisipun:

- 1) pambiji saking dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media*,
- 2) pambiji saha pamanggih guru basa Jawi lan siswa minangka pangangge *media*.

2. Jinising Data

a. Data Skala

Data ingkang dipunginakaken wonten ing panaliten menika data skala *likert*. Miturut Sugiyono (2010: 134) data skala *likert* menika dipunginakaken kangge ngukur *kualitas media* lan minangka *variabel penelitian*. Kanthi skala *likert* menika *variabel* ingkang dipunukur dipunjabaraken dados *sub variabel*. *Sub variabel* dipunandharaken dados komponen-komponen ingkang saged dipunukur. Komponen-komponen kasebut lajeng dados titik tolak kangge ngrantam item piranti ingkang awujud pitakenan utawi wedharan ingkang badhe dipunwangsuli dening *responden*.

Wangsulanipun saben item piranti ingkang ngginakaken skala *likert* gadhah *gradasi* saking sae sanget dumugi kirang sanget. Panaliten menika ngginakaken data skala ingkang awujud biji *kategori*. Andharan biji *kategori*

kasebut inggih menika Sae Sanget (SS), Sae (S), Cekap (C), Kirang (K), saha Kirang Sanget (KS).

b. Asil saking Angket Pamanggih Siswa

Angket utawi kuisisioner menika awujud pitaken-pitaken ingkang dipunginakaken kangge madosi *informasi* saking *responden*. Ancasipun supados saged mangertosi bab-bab ingkang sipatipun *rahasia*. Panaliten menika ngginakaken angket ingkang wosipun pamanggih siswa babagan *media* ingkang dipunujicoba. Data saking siswa menika awujud data kualitatif ingkang ingkang *kategorinipun* Sarujuk Sanget (SS), Sarujuk (S), Rangu-Rangu (RR), Kirang Sarujuk (KS), lan Boten Sarujuk (BS) (Sugiyono: 2010: 138).

D. Piranti Ngempalaken Data

Panaliten menika ngginakaken piranti panaliten data skala likert. Piranti panaliten dipundamel arupi *check list* (✓) (Sugiyono, 2010: 135). Piranti ngempalaken data kasebut inggih menika.

1. Piranti Validasi Kualitas Media Piwulang

a. Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Materi

Piranti *validasi kualitas media* dening dosen *ahli* materi arupi lembar *validasi* ingkang wonten kalih perangan, inggih menika perangan piwulang saha perangan *kebenaran isi*. Angket *validasi kualitas media* dening dosen *ahli* materi kandharaken makaten.

- 1) *Aspek* piwulang, kaperang dados 10 indikator. Andharan *aspek* piwulang inggih menika:

Tabel 3: Kisi-kisi Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Materi Perangan Piwulang

No	Indikator	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1.	<i>Kualitas</i> anggenipun maringi <i>motivasi</i> siswa					
2.	Jumbuhipun indikator kaliyan Kompetensi dasar					
3.	Jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar					
4.	Leres utawi botenipun materi					
5.	Urutanipun materi					
6.	Cetha utawi botenipun andharan materi					
7.	Soal ingkang dipunparingaken cekap					
8.	Jumbuhipun soal kaliyan indikator					
9.	Leres utawi botenipun basa saha ejaan ingkang dipunginakaken					
10.	Cetha utawi botenipun anggenipun ngginakaken tembung					

2) *Aspek kebenaran isi*, kaperang dados 8 indikator. *Aspek kebenaran isi* kajabaraken ing ngandhap menika.

Tabel 4: Kisi-kisi Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Materi Perangan Kebenaran Isi

No.	Indikator	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Trepipun materi kaliyan ancasipun piwulang					
2	Cetha utawi botenipun anggenipun ngandharaken materi					
3	<i>Sistematika</i> andharan materi					
4	Jumbuhipun tuladha kaliyan materi					
5	Panganggenipun basa gampil dipunmangertosi					
6	Gambar-gambaripun trep kaliyan materi					
7	<i>Rumusan</i> soal jumbuh kaliyan Kompetensi Dasar					
8	<i>Rumusan</i> soal jumbuh kaliyan indikator					

b. Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Media

Piranti *validasi kualitas media* dening dosen *ahli media* kaperang dados kalih pambiji, inggih menika perangan *tampilan* saha perangan *pemrograman*. Angket *validasi kualitas media* dening *ahli media* kaperang dados 20 indikator. 10 indikator *aspek tampilan* lan 10 indikator *aspek pemrograman*. 20 indikator kasebut kajabaraken kados ing ngandhap menika.

1) *Aspek tampilan* wonten 10 indikator. Andharan *aspek tampilan* inggih menika.

Tabel 5: Kisi-kisi Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Media Perangan Tampilan

No	Indikator	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1.	Cetha utawi botenipun pitedah anggenipun ngginakaken program					
2.	Gampil utawi botenipun seratan dipunwaos					
3.	Trepipun pamilihing saha <i>komposisi</i> werni					
4.	<i>Konsistensi</i> anggenipun mapanaken tombol					
5.	<i>Kualitas tampilan</i> gambaripun					
6.	<i>Kualitas animasi</i>					
7.	Trepipun gendhing ingkang ngiringi (<i>background</i>)					
8.	Trepipun gambar dhasar (<i>background</i>)					
9.	Trepipun <i>tampilan layer</i>					
10.	Cetha utawi boten suwantenipun					

2) *Aspek pemrograman* ugi wonten 10 indikator. Andharan *aspek pemrograman* inggih menika.

Tabel 6: Kisi-kisi Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Media Perangan Pemrograman

No	Indikator	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1.	Cetha utawi botenipun <i>navigasi</i>					
2.	Panganggenipun tombol <i>konsisten</i>					
3.	Cetha utawi boten pitedhaipun					

Tabel salajengipun					
4.	Gampil utawi boten anggenipun ngginakaken <i>media</i>				
5.	<i>Efisien</i> anggenipun ngginakaken <i>layer</i>				
6.	<i>Efisiensi</i> teks				
7.	<i>Respon</i> tumrap siswa				
8.	Gancar utawi botenipun program				
9.	<i>Media</i> saged narik kawigatosan				
10.	Trepipun panganggening basa				

Piranti panaliten *kualitas media* piwulang kasebut sumberipun saking *kriteria* pambiji perangkat lunak *media* piwulang adhedhasar *kualitas* miturut Walker&Hes (Arsyad, 2009: 175-176).

2. Piranti Pambiji saha Pamanggih Guru Basa Jawi lan Siswa

a. Pambiji *Kualitas Media* dening Guru Basa Jawi SD

Piranti pambiji *kualitas media* ingkang dipunginakaken inggih menika arupi lembar *evaluasi* ingkang kaperang dados 2 perangan pambiji. Lembar *evaluasi* pambiji *kualitas media* dening guru basa Jawi kaperang dados 10 indikator pambiji. 10 indikator pambiji menika kadhapak saking 5 indikator perangan leresipun *konsep* saha Kompetensi, 5 indikator saking perangan *kualitas tampilan*. Wondene indikator-indikator kasebut kajabaraken kanthi kados makaten.

- 1) Perangan leresipun *konsep* saha kompetensi, wonten 5 indikator. Wondene andharanipun perangan leresipun *konsep* saha kompetensi inggih menika.

Tabel 7: Kisi-kisi Pambiji *Kualitas Media* dening Guru Basa Jawi Perangan Leresipun *Konsep* saha Kompetensi

No.	<i>Pernyataan</i>	Wangsulan				
		KS	K	C	S	SS
1	Jumbuh utawi botenipun materi kaliyan kompetensi dasar ingkang wonten ing Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)					

Tabel salajengipun						
2	Urutanipun materi sampun trep					
3	Cetha utawi botenipun <i>evaluasi</i> utawi gladhen					
4	Jumbuhipun <i>media</i> ingkang dipunginakaken kaliyan kompetensi dasar					
5	Cetha utawi botenipun basa kaliyan ejaan ingkang dipunginakaken					

- 2) Perangan *kualitas tampilan* kadhapuk saking 5 indikator. 5 indikator perangan *kualitas tampilan* kasebut kaandharaken ing ngandhap menika.

Tabel 8: Kisi-kisi Pambiji *Kualitas Media* dening Guru Basa Jawi Perangan *Kualitas Tampilan*

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		KS	K	C	S	SS
1	Cetha utawi botenipun pitedah anggenipun ngginakaken <i>media</i> piwulang Gamelan Jawi kanthi <i>aplikasi Macromedia Flash Professional 8</i>					
2	<i>Tampilan</i> ipun menu					
3	Trepipun tatanan warni					
4	Jinis saha ukuranipun teks					
5	<i>Kualitas</i> gambar wonten ing <i>video</i>					

b. Piranti Pamanggih Siswa

Piranti kangge mangertosi pamanggih siswa tumrap panganggenipun *media* piwulang menika, wujudipun arupi angket. Piranti pamanggih siswa menika kaperang dados 4 *aspek*, inggih menika: gampilipun mangertosi, *kemandirian* sinau, *penyajian media*, saha *pengoperasian media*. Perangan pambiji kadhapuk saking 20 indikator. Wondene kisi-kisi lembar *evaluas*ipun saged dipunpriksani wonten tabel ing ngandhap menika.

- 1) Perangan gampilipun mangertosi, kadhapuk saking 6 indikator. Angket pamanggih siswa saged dipunandharaken kados makaten.

Tabel 9: Kisi-kisi Pambiji Pamanggih Siswa Perangan Gampilipun Mangertosi

No.	Wedharan	Wangsulan				
		BS	KS	RR	S	SS
1	<i>Media</i> piwulang menika maringi seserepan ingkang sae babagan materi gamelan Jawi kangge siswa					
2	Materi gamelan Jawi ingkang dipunandharaken wonten <i>media</i> piwulang menika saged dipunmangertosi dening siswa kanthi gampil					
3	Sasampunipun sinau kanthi ngginakaken <i>media</i> piwulang menika siswa saged mbedakaken gamelan Jawi					
4	Gladhen soal utawi pitaken-pitaken wonten <i>media</i> piwulang menika saged nuntun siswa kangge mangertosi materi					
5	Gladhen soal wonten <i>media</i> piwulang gamelan Jawi menika saged dipungarap sedaya kanthi gampil					
6	Kawruh Basa mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangertosi					

- 2) *Aspek kemandirian* sinau, kadhapuk saking 4 indikator. Angket pamanggih siswa saged dipunandharaken kados makaten.

Tabel 10: Kisi-kisi Pambiji Pamanggih Siswa *Aspek Kemandirian Sinau*

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		BS	KS	RR	S	SS
1	<i>Media</i> piwulang menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandhiri					
2	Siswa saged remen sinau materi gamelan Jawi kanthi ngginakaken <i>media</i> menika					
3	Kanthi ngginakaken <i>media</i> piwulang menika nggampilaken siswa kangge ngambali materi gamelan Jawi					
4	<i>Media</i> piwulang menika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya					

- 3) Perangan *penyajian media*, ingkang wujudipun angket, kadhapuk saking 6 indikator. Indikator-indikator perangan *penyajian media* kasebut dipunandharaken kados makaten.

Tabel 11: Kisi-kisi Pambiji Pamanggih Siswa Perangan *Penyajian Media*

No.	<i>Pertanyaan</i>	Wangsulan				
		BS	KS	RR	S	SS
1	Teks utawi seratan wonten <i>media</i> menika katingal cetha saha gampil dipunwaos					
2	Materi dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampil anggenipun mangertosi					
3	<i>Tampilan media</i> menika narik kawigatosan siswa					
4	Warninipun <i>background</i> kaliyan teks katingal trep					
5	Gambar saha <i>animasi</i> katingal cetha					
6	<i>Backsound</i> utawi musik ingkang ngiringi narik kawigatosan satemah siswa saged ngraosaken remen nalika sinau ngginakaken <i>media</i> menika					

- 4) Perangan *pengoperasian media*, kadhapuk saking 4 indikator. Indikator-indikator kasebut kajabaraken kados makaten.

Tabel 12: Kisi-kisi Pambiji Pamanggih Siswa Perangan *Pengoperasian Media*

No.	<i>Pernyataan</i>	Wangsulan				
		BS	KS	RR	S	SS
1	Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangertosi, satemah siswa saged ngginakaken <i>media</i> piwulang menika kanthi gampil					
2	Tombol ingkang cumawis wonten ing <i>media</i> menika gampil dipunginakaken					
3	<i>Media</i> piwulang menika saged dipunginakaken siswa kanthi gampil tanpa pambiyantu tiyang sanes					
4	Kanthi sedayanipun <i>media</i> menika gampil dipunginakaken					

E. Cara Nganalisis Data

Cara nganalisis data wonten ing panaliten menika dipunlampahi kanthi 2 peranan. Lampahing nganalisis data inggih menika kados makaten.

1. Ngewahi Biji *Kategori Dados Biji Skor (Angka)*

Kangge kabetahan *analisis* kuantitaif, pramila data kualitatif ingkang arupi biji *kategori*, lajeng dipunewahi dados biji angka (Sugiyono, 2010: 135-137). Ewah-ewahan biji *kategori* dados biji angka kanthi *kriteria* kados makaten.

a) Pambiji *Kualitas Media*

KS (Kirang Sanget)	dipunparingi biji 1
K (Kirang)	dipunparingi biji 2
C (Cekap)	dipunparingi biji 3
S (Sae)	dipunparingi biji 4
SS (Sae Sanget)	dipunparingi biji 5

b) Pambiji Pamanggih Siswa

BS (Boten Sarujuk)	dipunparingi biji 1
KS (Kirang Sarujuk)	dipunparingi biji 2
RR (Rangu-rangu)	dipunparingi biji 3
S (Sarujuk)	dipunparingi biji 4
SS (Sarujuk Sanget)	dipunparingi biji 5

2. Nganalisis *Skor (Angka)*

Anggenipun nganalisis *skor* pambiji kanthi cara ngetang *skor* ingkang dipunpikantuk saking panaliten lajeng dipunbagi kalihan cacahipun *skor ideal* kangge sadaya *item* lan dipunpingaken 100% (Sugiyono, 2010: 137).

Tabel 13: *Kategori Pambiji Kualitas Media*

<i>Tingkat Penilaian</i>	<i>Kategori</i>
0% - 20%	KS (Kirang Sanget)
20,1% - 40%	K (Kirang)
40,1% - 60%	C (Cekap)
60,1% - 80%	S (Sae)
80,1% - 100%	SS (Sae Sanget)

Tabel 14: Kategori Pambiji Pamanggih Siswa

<i>Tingkat Penilaian</i>	<i>Kategori</i>
0% - 20%	BS (Boten Sarujuk)
20,1% - 40%	KS (Kirang Sarujuk)
40,1% - 60%	RR (Rangu-rangu)
60,1% - 80%	S (Sarujuk)
80,1% - 100%	SS (Sarujuk Sanget)

Kanthi *matematis* saged dipunandharaken mawi *persamaan persentase*:

$$tingkat\ penilaian = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari peneliti}}{\sum \text{skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

BAB IV

ASILING PANALITEN SAHA PIREMBAGANIPUN

A. Asiling Panaliten

1. Cara Damel *Media* Piwulang

Media piwulang Gamelan Jawi ingkang dipundamel, jumbuh kaliyan cara damel *media* piwulang wonten bab tiga, wonten panaliten menika, cara damel *media* piwulang dipunperang dados 5 *tahap*, inggih menika *tahap analisis*, *tahap* damel rancangan *media* piwulang, *tahap* damel *media* piwulang, *tahap validasi* saha *ujicoba produk*, saha *tahap* pungkasaning *media* piwulang. Wedharan tumrap cara damel *media* piwulang kados ing ngandhap menika.

a. *Tahap Analisis*

Tahap analisis dipunlampahi saderengipun damel *produk*. Wonten perangan *analisis* ingkang dipunlampahi dening panaliti inggih menika maos saha mangertosi kurikulum. Mangertosi kurikulum saged ugi dipunsebut mangertosi Kompetensi. Panaliti nggatosaken Standar Kompetensi saha Kompetensi Dasar ingkang wonten ing salebeting kurikulum. Standar Kompetensi saha Kompetensi Dasar ingkang dipungatosaken dening panaliti inggih menika Kompetensi menyimak materi gamelan. Sasampunipun mangertosi SK saha KD lajeng dipuntetepaken indikator ingkang badhe dipungayuh.

b. *Tahap Damel Rancangan Media Piwulang*

Perangan salajengipun inggih menika damel rancangan *produk media* piwulang. Wonten perangan menika, panaliti nemtokaken rancangan *produk media* piwulang adhedhasar Kompetensi saha indikator ingkang sampun dipuntetepaken sarta ngrantam materi piwulang. Perangan salajengipun,

sasampunipun nyusun materi inggih menika nemtokaken *strategi pembelajaran* saha soal *evaluasi* ingkang badhe dipunginakaken wonten salebeting *media*. Soal *evaluasi* menika dupunjumbuhaken kaliyan indikator ingkang sampun dipuntemtokaken, soal *evaluasi* dipunginakaken kangge mbiji *ketuntasan belajar* siswa.

c. Tahap Damel Media Piwulang

Tahap salajengipun inggih menika damel *media* piwulang. *Tahap* damel *media* piwulang dipunwiwiti kanthi ngempalaken sumber pustaka ingkang badhe dipundadosaken sumber materi gamelan. Sumber pustaka ingkang sampun dipunkempalaken, lajeng dipundamel dados materi gamelan saha dipundamel *flowchart*. *Flowchart* inggih menika *diagram alur* kangge nggampilaken damel rancangan *programan media* piwulang. Wonten salebeting *flowchart* kasebat ngemot gambaran *penyajian* menu piwulang saking *scene* setunggal lan *scene* sanesipun. *Flowchart* lajeng dipunwujudaken arupi naskah *media* piwulang ingkang ngemot wedharan materi gamelan kanthi jangkep, lajeng dipundamel *media* piwulang ingkang dipunwujudaken arupi CD (*Compaq Disc*) mawi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8*.

d. Tahap Validasi saha Ujicoba Media Piwulang

Sasampunipun damel *media* piwulang, *tahap* salajengipun inggih menika *validasi* saha *ujicoba media* piwulang. *Validasi* dipuntindakaken dening dosen *ahli* materi saha dosen *ahli media*. Wonten *tahap validasi* menika, dosen *ahli* materi saha dosen *ahli media* paring pambiji saha pamrayogi tumrap *kualitas media* ingkang dipundamel. Sasampunipun *media* piwulang dipun*validasi*, lan

dening dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media* sampun dipunsarujuki *layak* dipun*ujicoba*, kalajengaken pambiji dening guru Basa Jawi lan *ujicoba* dhateng saperangan siswa SD kelas V. Pambiji guru Basa Jawi saha *ujicoba* tumrap siswa dipunginakaken kangge ngempalaken data minangka dhasar nemtokaken *keefektifan* saha *kemenarikan media* piwulang ingkang dipundamel mawi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8*.

e. Tahap Pungkasaning Media Piwulang

Media piwulang gamelan Jawi ingkang dipundamel sampun dipunjumbuhaken kaliyan *tahap-tahap* damel *media* piwulang. Wiwit saking *tahap* purwaka dumugi *tahap* pungkasan damel *media* piwulang. *Tahap* pungkasaning *media* dipunlampahi sasampunipun *validasi* dipuntindakaken dening dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, guru Basa Jawi, saha pamanggih saking siswa. *Validasi* menika minangka dhasar kangge nglampahi *revisi/* ndandosi *media* piwulang ingkang dipundamel.

2. Validasi Kualitas Media Piwulang Gamelan Jawi dening Dosen Ahli Materi saha Dosen Ahli Media

Media piwulang ingkang sampun dipundamel, lajeng dipun*validasi* dening dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media*. Ancasipun dipunwontenaken *validasi kualitas media* dening dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media* inggih menika kangge paring pambiji saha pamrayogi tumrap jumbuhipun *media* kaliyan materi saha supados pikantuk pasarujukan saking dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media* tumrap *media* piwulang ingkang dipundamel, satemah *media* piwulang menika *layak* dipun*ujicoba*.

a. Validasi Kualitas Media Piwulang Gamelan Jawi dening Dosen Ahli Materi

Validasi kualitas media dening dosen *ahli materi* tumrap *media* piwulang ingkang dipundamel inggih menika kangge maringi biji saha pamrayogi ingkang sae kanthi lisan saha kaserat tumrap wosing materi *media* piwulang. *Validasi* dipunlampahi supados *produk media* piwulang ingkang dipundamel *layak dipunujicoba*. Pamrayogi saking dosen *ahli materi* dipunginakaken minangka dhasar kangge ndandosi utawi *revisi media*, satemah saged ngasilaken *produk media* ingkang *kualitasipun* sae. *Validasi* dipunlampahi kanthi nyaosaken *produk media* piwulang ingkang sampun dipundamel supados dipunkoreksi dening dosen *ahli materi*.

Dosen *ahli materi* minangka *validator* materi inggih menika Bapak Dr. Purwadi, M.Hum. panjenenganipun minangka dosen pengampu mata kuliah wonten Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, Universitas Negeri Yogyakarta. Salah satunggaling mata kuliah ingkang dipunasta inggih menika mata kuliah karawitan.

Validasi dening dosen *ahli materi* tumrap *kualitas media*, dipuntindakaken mawi kalih *tahap*, inggih menika *tahap I* saha *tahap II*. Wondene asiling *validasi kualitas media* dening dosen *ahli materi* saged dipunpriksani wonten ing ngandhap menika.

1) Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Materi tumrap Perangan Piwulang

Validasi kualitas media dening dosen *ahli materi* tumrap perangan piwulang kadhapuk saking 10 indikator. Indikator-indikator kasebut inggih menika: *kualitas* anggenipun maringi *motivasi* siswa, jumbuhipun indikator kaliyan Kompetensi Dasar, jumbuhipun materi kaliyan Kompetensi Dasar, leres

utawi botenipun materi, urutanipun materi, cetha utawi botenipun andharan materi, cekap utawi botenipun soal ingkang dipunparingaken, jumbuhipun soal kaliyan indikator, leres utawi botenipun basa saha ejaan ingkang dipunginakaken, cetha utawi botenipun anggenipun ngginakaken tembung.

Validasi ingkang dipuntindakaken dening dosen *ahli* materi tumrap *kualitas media* perangan piwulang, kaperang dados kalih *tahap*, inggih menika *tahap I* saha *tahap II*. Wondene asiling *validasi kualitas media* perangan piwulang ingkang dipuntindakaken dening dosen *ahli* materi *tahap I* saha *tahap II* saged dipunpriksani wonten ing tabel ngandhap menika.

Tabel 15: Asiling *Validasi* Dosen *Ahli* Materi tumrap Perangan Piwulang

No.	Indikator	<i>Tahap I</i>		<i>Tahap II</i>	
		Biji	Kategori	Biji	Kategori
1	<i>Kualitas</i> anggenipun maringi <i>motivasi</i> siswa	4	Sae	4	Sae
2	Jumbuhipun indikator kaliyan Kompetensi Dasar	5	Sae Sanget	5	Sae Sanget
3	Jumbuhipun materi kaliyan Kompetensi Dasar	4	Sae	5	Sae Sanget
4	Leres utawi botenipun materi	3	Cekap	4	Sae
5	Urutanipun materi	4	Sae	4	Sae
6	Cetha utawi botenipun andharan materi	4	Sae	4	Sae
7	Cekap utawi botenipun soal ingkang dipunparingaken	4	Sae	4	Sae
8	Jumbuhipun soal kaliyan indikator	4	Sae	4	Sae
9	Leres utawi botenipun basa saha ejaan ingkang dipunginakaken	3	Cekap	4	Sae
10	Cetha utawi botenipun anggenipun ngginakaken tembung	4	Sae	4	Sae
Cacahipun Biji		39	Sae	42	Sae Sanget
Rata-rata Persentase Biji		78%		84%	

Adhedhasar tabel 15 kasebut saged dipunmangertosi *persentase* saking pambiji dosen *ahli* materi perangan piwulang. *Validasi tahap I* pikantuk rata-rata *persentase* 78% lan kagolong *kategori* sae. Wondene *validasi tahap II* pikantuk 84% kagolong *kategori* sae sanget. *Validasi tahap I* dipunsebat sae amargi materi wonten salebeting *media* piwulang sampun jumbuh kaliyan kabetahan piwulang gamelan, ananging taksih prelu dipundandosi malih jumbuh kaliyan pamrayogi saking dosen *ahli* materi. Pamrayogi kala wau gayut kaliyan leresipun materi ingkang dipunandharaken wonten salebeting *media* piwulang saha andharan materi ingkang dipunjumbuhaken kaliyan konteksipun.

2) Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Materi tumrap Perangan Kebenaran Isi

Validasi kualitas media dening dosen *ahli* materi tumrap perangan *kebenaran isi* wonten 8 indikator. Indikator-indikator menika, ing antawisipun: trekipun materi kaliyan ancasipun piwulang, cetha utawi botenipun anggenipun ngandharaken materi, *sistematika* andharan materi, jumbuhipun tuladha kaliyan materi, panganggenipun basa gampil dipunmangertosi, trekipun gambar-gambar kaliyan materi, *rumusan* soal jumbuh kaliyan Kompetensi Dasar, *rumusan* soal jumbuh kaliyan indikator

Validasi ingkang dipuntindakaken dening dosen *ahli* materi tumrap *kualitas media* perangan *kebenaran isi* kaperang dados kalih *tahap*, inggih menika *tahap I* saha *tahap II*. Wondene asiling *validasi kualitas media* perangan *kebenaran isi* ingkang dipuntindakaken dening dosen *ahli* materi *tahap I* saha *tahap II* saged dipunpriksani wonten tabel menika.

Tabel 16 : Asiling Validasi Dosen Ahli Materi tumrap Perangan Kebenaran Isi

No.	Indikator	Tahap I		Tahap II	
		Biji	Kategori	Biji	Kategori
1	Trepipun materi kaliyan ancasipun piwulang	4	Sae	4	Sae
2	Cetha utawi botenipun anggenipun ngandharaken materi	4	Sae	4	Sae
3	<i>Sistematika</i> andharan materi	4	Sae	4	Sae
4	Jumbuhipun tuladha kaliyan materi	4	Sae Sanget	5	Sae Sanget
5	Panganggenipun basa gampil dipunmangertosi	4	Sae	4	Sae
6	Trepipun gambar-gambar kaliyan materi	4	Sae	4	Sae
7	<i>Rumusan</i> soal jumbuh kaliyan kompetensi dasar	4	Sae	4	Sae
8	<i>Rumusan</i> soal jumbuh kaliyan indikator	4	Sae	4	Sae
Cacahipun Biji		32	Sae	33	Sae Sanget
Rata-rata Persentase Biji		80%		82,5%	

Adhedhasar tabel kasebut saged dipunmangertosi *persentase* saking pambiji dosen *ahli* materi peranan *kebenaran isi*. *Validasi tahap I* pikantuk rata-rata *persentase* 80% lan kagolong *kategori* sae. Wondene *validasi tahap II* pikantuk 82,5% kagolong *kategori* sae sanget. Babagan menika nedahaken bilih *media* piwulang gamelan Jawi ingkang dipundamel sampun *layak* dipunujicoba kanthi ndandosi *media* piwulang jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli* materi. Perangan ingkang dipundandosi gayut kaliyan pratelan dipunjangkepi malih saha tuladha gambar-gambar panyengkuyung materi dipuntambah malih supados langkung cetha.

b. Validasi Kualitas Media Piwulang Gamelan Jawi dening Dosen Ahli Media

Validasi kualitas media dening dosen *ahli media* dipunlampahi kangge maringi biji saha pamrayogi mawi lisan saha kaserat tumrap *kualitas media*

piwulang ingkang sampun dipundamel. *Validasi kualitas media* saking dosen *ahli media* salajengipun dipunginakaken minangka dhasar kangge nglampahi *revisi* utawi ndandosi *media* supados *produk media* piwulang ingkang dipunasilaken gadhah *kualitas* ingkang sae saha *layak* dipunujicoba. *Validasi* kasebut dipunlampahi mawi kalih *tahap*, inggih menika *tahap I* saha *tahap II* kanthi nyaosaken *layout tampilan media* piwulang gamelan Jawi dhumateng dosen *ahli media*.

Validasi dosen *ahli media* katindakaken dening ibu Avi Meilawati, S.Pd., M.A. minangka *validator media*. Panjenenganipun minangka dosen pengampu mata kuliah Seminar Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa wonten Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah Universitas Negeri Yogyakarta. *Validasi* ingkang dipuntindakaken dening dosen *ahli media* tumrap *kualitas media* kaperang dados kalih, inggih menika perangan *tampilan* saha perangan *pemrograman*. Wondene asiling *validasi kualitas media* dening dosen *ahli media* saged dipunpriksani wonten ing ngandhap menika.

a) Validasi Kualitas Media dening Ahli Media tumrap Perangan Tampilan

Validasi kualitas media dening dosen *ahli media* tumrap perangan *tampilan* kadhapak saking 10 indikator. Indikator-indikator kasebut inggih menika: cetha utawi botenipun pitedah anggenipun ngginakaken program, seratan gampil dipunwaos, trekipun pamilihing saha *komposisi* werni, *konsistensi* anggenipun mapanaken tombol, *kualitas tampilan* gambaripun, *kualitas animasi*, trekipun gendhing ingkang ngiringi (*background*), trekipun gambar dhasar (*background*), trekipun *tampilan layer*, cetha utawi boten suwantenipun.

Validasi ingkang dipuntindakaken dening dosen *ahli media* tumrap *kualitas media* peranan *tampilan* kaperang dados kalih *tahap*, inggih menika *tahap I* saha *tahap II*. Wondene asiling *validasi kualitas media* peranan *tampilan* ingkang dipuntindakaken dening dosen *ahli materi tahap I* saha *tahap II* saged dipunpriksani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 17: Asiling *Validasi Dosen Ahli Media* tumrap Perangan *Tampilan*

No	Indikator	Tahap I		Tahap II	
		Biji	Kategori	Biji	Kategori
1.	Cetha utawi botenipun pitedah anggenipun ngginakaken program	4	Sae	4	Sae
2.	Gampil utawi botenipun seratan dipunwaos	4	Sae	4	Sae
3.	Trepipun pamilihing saha <i>komposisi</i> werni	4	Sae	4	Sae
4.	<i>Konsistensi</i> anggenipun mapanaken tombol	4	Sae	4	Sae
5.	<i>Kualitas tampilan</i> gambaripun	4	Sae	4	Sae
6.	<i>Kualitas animasi</i>	4	Sae	4	Sae
7.	Trepipun gendhing ingkang ngiringi (<i>backsound</i>)	4	Sae	4	Sae
8.	Trepipun gambar dhasar (<i>background</i>)	4	Sae	4	Sae
9.	Trepipun <i>tampilan layer</i>	4	Sae	4	Sae
10.	Cetha utawi boten suwantenipun	4	Sae	4	Sae
Cacahipun Biji		40	Sae	40	Sae
Rata-rata <i>Persentase Biji</i>		80%		80%	

Adhedhasar saking tabel kasebut, pramila saged dipunmangertosi pambiji *kualitas media* piwulang ing peranan *tampilan* dening dosen *ahli media*. *Validasi kualitas media* piwulang ing peranan *tampilan* dipunlampahi kanthi kalih *tahap*. Saking kalih *tahap validasi* menika, sedayanipun pikantuk 80%, lan kagolong *kategori sae*. Tegesipun, *tampilan* ingkang wonten ing salebeting *media* sampun sae, gambar-gambar saha *animasi* ingkang wonten sampun jumbuh kaliyan karakteristik siswa SD saha saged narik kawigatosan siswa minangka pangangge *media*.

b) Validasi Kualitas Media dening Ahli Media tumrap Perangan Pemrograman

Validasi kualitas media dening dosen *ahli media* tumrap perangan *pemrograman* kadhapuk saking 10 indikator. Indikator-indikator kasebut inggih menika: cetha utawi botenipun *navigasi*, panganggenipun tombol *konsisten*, pitedahipun cetha, gampil anggenipun ngginakaken *media*, *efisien* anggenipun ngginakaken *layer*, *efisiensi* teks, *respon* tumrap siswa, gancaripun program, *media* saged narik kawigatosan, trepipun panganggening basa.

Validasi dening dosen *ahli media* tumrap *kualitas media* perangan *pemrograman* kaperang dados kalih *tahap*, inggih menika *tahap I* saha *tahap II*. Wondene asiling *validasi kualitas media* perangan *pemrograman* ingkang dipuntindakaken dening dosen *ahli materi tahap I* saha *tahap II* saged dipunpriksani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 18: Asiling Validasi Dosen Ahli Media tumrap Perangan Pemrograman

No	Indikator	Tahap I		Tahap II	
		Biji	Kategori	Biji	Kategori
1.	Cetha utawi botenipun <i>navigasi</i>	4	Sae	4	Sae
2.	Panganggenipun tombol <i>konsisten</i>	4	Sae	4	Sae
3.	Cetha utawi boten pitedahipun	4	Sae	4	Sae
4.	Gampil utawi botenipun anggenipun ngginakaken <i>media</i>	4	Sae	4	Sae
5.	<i>Efisien</i> anggenipun ngginakaken <i>layer</i>	4	Sae	4	Sae
6.	<i>Efisiensi</i> teks	4	Sae	4	Sae
7.	<i>Respon</i> tumrap siswa	5	Sae Sanget	5	Sae Sanget
8.	Gancar utawi botenipun program	4	Sae	5	Sae Sanget
9.	<i>Media</i> saged narik kawigatosan	4	Sae	4	Sae
10.	Trepipun panganggening basa	4	Sae	4	Sae
Cacahipun Biji		41	Sae	42	Sae
Rata-rata <i>Persentase Biji</i>		82%	Sanget	84%	Sanget

Adhedhasar saking tabel kasebut, pramila saged dipunmangertosi pambiji *kualitas media* piwulang ing perangan *pemrograman* ingkang dipuntindakaken dening dosen *ahli media*. *Validasi tahap I* pikantuk biji 82%, kagolong *kategori* sae sanget. Kagolong *kategori* sae sanget amargi *pemrograman* ingkang wonten ing salebeting *media* sampun lumampah kanthi gancar. Namung, wonten ing *video* tuladha ricikan gamelan, *video* dereng saged lumampah kanthi gancar. Pramila, kedah dipundandosi. Sasampunipun dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli media*, lajeng dipunlampahi *validasi kualitas media tahap II*. Wondene *validasi tahap II* ingkang dipuntindakaken dening dosen *ahli media* mindhak dados 84%, lan kagolong *kategori* sae sanget.

3. Pambiji saha Pamanggih Guru Basa Jawi lan Siswa Kelas V tumrap *Media Piwulang Gamelan Jawi*

Kualitas media piwulang gamelan Jawi dipunbiji dening guru Basa Jawi saha dipunsukani pamanggih siswa. Biji *kualitas media* piwulang dening guru basa Jawi lan siswa dipunlampahi sabibaripun dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media* sampun maringi pasarujukan bilih *media* piwulang menika sampun *layak* dipunujicoba. Wondene andharan pambiji saha pamanggih guru basa Jawi lan siswa tumrap *kualitas media* piwulang gamelan Jawi kados makaten.

a. Pambiji Guru Basa Jawi

Pambiji *kualitas media* piwulang dening guru basa Jawi dipunlampahi kangge ngukur *kualitas media* piwulang saking perangan leresipun *konsep* saha *kompetensi* sarta perangan *kualitas tampilan*. Pambiji *kualitas media* piwulang ingkang dipuntindakaken dening guru basa Jawi dipunlampahi sabibaripun

validasi dening dosen *ahli* materi saha dosen *ahli media*. Wondene guru basa Jawi ingkang dados *validator* inggih menika ibu Sri Sudarti, A.Ma. Asiling pambiji guru basa Jawi kados makaten.

1) *Aspek Leresipun Konsep saha Kompetensi*

Aspek leresipun *konsep* saha kompetensi wonten 5 wedharan. Wedharan-wedharan kasebut inggih menika: jumbuhipun materi kaliyan Kompetensi Dasar ingkang wonten ing Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), urutanipun materi sampun trep, cetha utawi botenipun *evaluasi* utawi gladhen, jumbuhipun *media* ingkang dipunginakaken kaliyan Kompetensi Dasar, cetha utawi botenipun basa saha ejaan ingkang dipunginakaken. Wondene andharanipun kados ing ngandhap menika.

Tabel 19: Asiling Pambiji Guru Basa Jawi *Aspek Leresipun Konsep saha Kompetensi*

No	Pernyataan	Biji	Kategori
1	Jumbuhipun materi kaliyan Kompetensi Dasar ingkang wonten ing Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)	5	Sae Sanget
2	Urutanipun materi sampun trep	4	Sae
3	Cetha utawi botenipun <i>evaluasi</i> utawi gladhen	4	Sae
4	Jumbuhipun <i>media</i> ingkang dipunginakaken kaliyan Kompetensi Dasar	5	Sae Sanget
5	Cetha utawi botenipun basa saha ejaan ingkang dipunginakaken	4	Sae
Rata-rata Persentase		88%	Sae Sanget

Adhedhasar tabel asiling biji *kualitas media* guru basa Jawi tumrap perangan leresipun *konsep* saha Kompetensi pikantuk rata-rata 88% lan kagolong *kategori* sae sanget. Saking asiling menika nedahaken bilih perangan leresipun

konsep saha Kompetensi wonten salebeting *media* ingkang dipundamel sampun sae sanget.

2) *Aspek Kualitas Tampilan*

Aspek kualitas tampilan wonten 5 wedharan. Wedharan-wedharan kasebut inggih menika: cetha utawi botenipun pitedah anggenipun ngginakaken *media* piwulang gamelan Jawi kanthi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8*, trepipun tatanan warni, *tampilanipun* menu, jinis saha ukuranipun teks, *kualitas* gambar wonten *video*. Wondene andharanipun kados ing ngandhap menika.

Tabel 20: Asiling Pambiji Guru Basa Jawi Aspek Kualitas Tampilan

No	Pernyataan	Biji	Kategori
1	Cetha utawi botenipun pitedah anggenipun ngginakaken <i>media</i> piwulang gamelan Jawi kanthi <i>aplikasi Macromedia Flash Professional 8</i>	5	Sae Sanget
2	Trepipun tatanan warni	5	Sae Sanget
3	<i>Tampilanipun</i> menu	5	Sae Sanget
4	Jinis saha ukuranipun teks	5	Sae Sanget
5	<i>Kualitas</i> gambar wonten <i>video</i>	4	Sae
Rata-rata Persentase		96%	Sae Sanget

Adhedhasar tabel asiling pambiji guru basa Jawi tumrap *aspek kualitas tampilan* pikantuk rata-rata *persentase* 96%, lan kagolong *kategori* sae sanget.

b. Pamanggih Siswa Sekolah Dasar Kelas V

Pamanggih siswa tumrap *kualitas media* piwulang gamelan Jawi ingkang dipundamel, saged dipunmangertosi kanthi *ujicoba media* piwulang. *Ujicoba media* piwulang gamelan Jawi dipunlampahi sasampunipun dipuntindakaken *validasi* dening dosen *ahli* materi saha dosen *ahli media*, sarta sampun dipunsrujuki bilih *media* piwulang gamelan Jawi ingkang dipundamel sampun

layak dipun*ujicoba*. Saderengipun dipun*ujicoba*, *media* piwulang gamelan Jawi dipunbiji langkung rumiyin dening guru basa Jawi.

Ujicoba media piwulang dipunlampahi dening siswa SD kelas VB ingkang cacahipun 20 siswa. Panaliti nglampahi *ujicoba*, kanthi dados paraga minangka guru lan dipundampingi dening Ibu Sri minangka guru basa Jawi SD N Sendangadi 1.

Sasampunipun *ujicoba*, siswa kasuwun suka pamanggih tumrap *media* piwulang kasebat, kanthi ngisi angket ingkang sampun dipunsameptakaken dening panaliti kanthi nyukani tandha centhang (✓) wonten saben wedharan utawi *pernyataan*. Angket pamanggih siswa tumrap *media* piwulang gamelan Jawi kaperang dados 4 *aspek*. *Aspek* kasebut inggih menika perangan gampilipun mangertosi, *aspek kemandirian* sinau, *aspek penyajian media*, saha *aspek pengoperasian media*. Wondene asiling pamanggih siswa tumrap *media* piwulang gamelan Jawi kados makaten.

1) Perangan Gampilipun Mangertosi

Lembar *evaluasi* utawi angket pamanggih siswa tumrap *media* piwulang gamelan Jawi perangan gampilipun mangertosi kaperang dados 6 *pernyataan*. *Pernyataan-pernyataan* kasebut, ing antawisipun: *media* piwulang menika maringi seserepan ingkang sae babagan materi gamelan Jawi kangge siswa, materi gamelan Jawi ingkang dipunandharaken wonten *media* piwulang menika saged dipunmangertosi dening siswa kanthi gampil, sasampunipun sinau kanthi ngginakaken *media* piwulang menika siswa saged mbedakaken gamelan Jawi, gladhen soal utawi pitaken-pitaken wonten *media* piwulang menika saged nuntun

siswa kangge mangertosi materi, gladhen soal wonten *media* piwulang gamelan Jawi menika saged dipungarap sedaya kanthi gampil, Kawruh Basa mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangertosi

Siswa dipundhawuhi maringi pamanggih tumrap *media* piwulang gamelan Jawi perangan gampilipun mangertosi kanthi nyukani tandha centhang (√) ing saben wedharan. Wondene asiling pamanggih siswa tumrap *media* piwulang gamelan Jawi perangan gampilipun mangertosi kados ing ngandhap menika.

Tabel 21: Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan Gampilipun Mangertosi

No	Nama Siswa	Biji kangge indikator nomer:					
		1	2	3	4	5	6
1	Latifah Gustia Rahman	5	4	3	5	4	5
2	Y. Candra Aditya	-	-	-	-	-	-
3	Yoshua Alfa Karunia	-	-	-	-	-	-
4	Nida Putri Herdanita	5	4	4	4	4	5
5	Y. Advent Dwi Galih	-	-	-	-	-	-
6	Alvina Qurinisa	4	5	4	4	3	4
7	Adam Nur Bagus P.	5	5	5	5	5	5
8	Aldy Saputra	5	5	5	5	5	5
9	Arjunanta Eka Putra	5	4	5	4	4	5
10	Amelia Fika Anggraeni	5	4	5	4	4	4
11	Anna Puspita Ayu W.	4	4	4	5	4	4
12	Betika Margaretha	-	-	-	-	-	-
13	Devina Nabila Arsyi	5	4	5	5	4	5
14	Don Bosco S.P.	-	-	-	-	-	-
15	Devany Maurita Erlika N	-	-	-	-	-	-
16	Intan Wahyu Permatahati	5	3	5	5	2	5
17	Ikhsan Pasya H.	4	5	4	4	4	4
18	Lekha Vinda K.	5	4	5	5	4	5
19	Muhammad Anwar M.	5	5	5	5	5	5
20	Nafisa Nurul Taqiya	5	4	4	5	4	5
21	Putri Fitrianingrum	5	4	5	5	4	5
22	Rangga Dwi Setiawan	-	-	-	-	-	-
23	Rosa Indica Nawang W.	3	5	4	5	3	5
24	Yusuf Rifki Nurrohmad	4	4	4	4	4	4
25	Annisa Dewi Nurazizah	5	5	5	5	4	5
26	Ana Gloria Kinanti P.D.	-	-	-	-	-	-

Tabel salajengipun							
27	Al-Dani Rozaqqi P.	5	5	4	5	4	5
28	Fitria Handayani	4	5	3	4	3	5
Cacahipun Biji		93	88	88	93	78	95
Rata-rata Persentase		89,17%					
Kategori		Sarujuk Sanget					

Adhedhasar asiling pamanggih siswa tumrap perangan gampilipun mangertosi, rata-rata *persentase* bijinipun 89,17%, kagolong sarujuk sanget. Pamanggih siswa ingkang sarujuk sanget tumrap perangan gampilipun mangertosi, nedahaken bilih kanthi ngginakaken *media* piwulang wonten pasinaon gamelan saged nggampilaken siswa anggenipun mangertosi materi gamelan, menapa dene wonten salebeting *media* piwulang dipunjangkepi kaliyan *video* saha gambar-gambar ingkang gayut kaliyan materi piwulang.

2) *Aspek Kemandirian Sinau*

Lembar *evaluasi* utawi angket pamanggih siswa tumrap *media* piwulang gamelan Jawi perangan *kemandirian* sinau kaperang dados 4 *pernyataan*. *Pernyataan-pernyataan* kasebut, ing antawisipun: *media* piwulang menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandhiri, siswa saged remen sinau materi gamelan Jawi kanthi ngginakaken *media* menika, kanthi ngginakaken *media* piwulang menika nggampilaken siswa kangge ngambali materi gamelan Jawi, *media* piwulang menika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya

Siswa dipundhawuhi maringi pamanggih tumrap *media* piwulang gamelan Jawi perangan *kemandirian* sinau kanthi nyukani tandha centhang (√) ing saben wedharan. Wondene asiling pamanggih siswa tumrap *media* piwulang gamelan Jawi perangan *kemandirian* sinau kados makaten.

Tabel 22: Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan *Kemandirian* Sinau

No	Nama Siswa	Biji kangge indikator nomer:			
		1	2	3	4
1	Latifah Gustia Rahman	5	5	4	4
2	Y. Candra Aditya	-	-	-	-
3	Yoshua Alfa Karunia	-	-	-	-
4	Nida Putri Herdanita	4	5	4	4
5	Y. Advent Dwi Galih	-	-	-	-
6	Alvina Qurinisa	4	5	2	4
7	Adam Nur Bagus P.	5	5	5	5
8	Aldy Saputra	5	5	5	5
9	Arjunanta Eka Putra	3	5	4	1
10	Amelia Fika Anggraeni	5	4	4	4
11	Anna Puspita Ayu W.	5	4	5	5
12	Betika Margaretha	-	-	-	-
13	Devina Nabila Arsyi	5	4	4	3
14	Don Bosco S.P.	-	-	-	-
15	Devany Maurita Erlika N	-	-	-	-
16	Intan Wahyu Permatahati	4	4	4	4
17	Ikhsan Pasya H.	4	4	4	4
18	Lekha Vinda K.	5	5	5	4
19	Muhammad Anwar M.	5	5	5	5
20	Nafisa Nurul Taqiya	5	5	5	5
21	Putri Fitrianingrum	5	5	5	4
22	Rangga Dwi Setiawan	-	-	-	-
23	Rosa Indica Nawang W.	4	5	5	3
24	Yusuf Rifki Nurrohmah	4	5	4	4
25	Annisa Dewi Nurazizah	5	4	4	4
26	Ana Gloria Kinanti P.D.	-	-	-	-
27	Al-Dani Rozaqqi P.	5	4	4	5
28	Fitria Handayani	4	5	4	5
Cacahipuni Biji		91	93	86	82
Rata-rata Persentase		88%			
Kategori		Sarujuk Sanget			

Rata-rata *persentase* biji wonten perangan *kemandirian* sinau inggih menika 88% lan kagolong *kategori* sarujuk sanget. Tegesipun, bilih *media* piwulang gamelan Jawi menika saged dipunginakaken minangka sarana kangge sinau mandhiri tumrap siswa. Wontenipun pandom panganggenipun *media* saha

pandom nggarap gladhen, ndadosaken siswa langkung gampang anggenipun ngecakaken *media*, satemah siswa boten prelu pendamping lan saged sinau kanthi mandhiri wonten ing griya.

3) *Aspek Penyajian Media*

Lembar *evaluasi* utawi angket pamanggih siswa tumrap *media* piwulang gamelan Jawi perangan *penyajian media* kaperang dados 6 *pernyataan*. *Pernyataan-pernyataan* kasebut, ing antawisipun: teks utawi seratan wonten *media* menika katingal cetha saha gampang dipunwaos, materi dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampang anggenipun mangertosi, *tampilan media* menika narik kawigatosan siswa, warninipun *background* kaliyan teks katingal trep, gambar saha *animasi* katingal cetha, *backsound* utawi musik ingkang ngiringi narik kawigatosan satemah siswa saged ngraosaken remen nalika sinau ngginakaken *media* menika

Siswa dipundhawuhi maringi pamanggih tumrap *media* piwulang gamelan Jawi perangan *penyajian media* kanthi nyukani tandha centhang (✓) ing saben wedharan. Wondene asiling pamanggih siswa tumrap *media* piwulang gamelan Jawi perangan *penyajian media* kados ing ngandhap menika.

Tabel 23: Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan *Penyajian Media*

No	Nama Siswa	Biji kangge indikator nomer:					
		1	2	3	4	5	6
1	Latifah Gustia Rahman	5	4	5	5	4	5
2	Y. Candra Aditya	-	-	-	-	-	-
3	Yoshua Alfa Karunia	-	-	-	-	-	-
4	Nida Putri Herdanita	4	4	5	5	4	4
5	Y. Advent Dwi Galih	-	-	-	-	-	-
6	Alvina Qurinisa	3	2	5	2	5	1
7	Adam Nur Bagus P.	5	5	5	5	5	5

Tabel salajengipun							
8	Aldy Saputra	5	5	5	5	5	5
9	Arjunanta Eka Putra	5	4	5	4	5	4
10	Amelia Fika Anggraeni	4	4	4	5	5	5
11	Anna Puspita Ayu W.	5	4	5	5	5	5
12	Betika Margaretha	-	-	-	-	-	-
13	Devina Nabila Arsyi	4	4	4	5	5	5
14	Don Bosco S.P.	-	-	-	-	-	-
15	Devany Maurita Erlika N	-	-	-	-	-	-
16	Intan Wahyu Permatahati	4	3	5	5	5	4
17	Ikhsan Pasya H.	3	4	5	5	5	4
18	Lekha Vinda K.	5	4	5	4	5	5
19	Muhammad Anwar M.	5	5	5	5	5	5
20	Nafisa Nurul Taqiya	5	4	5	5	5	5
21	Putri Fitrianingrum	5	4	5	5	5	5
22	Rangga Dwi Setiawan	-	-	-	-	-	-
23	Rosa Indica Nawang W.	5	4	5	5	5	4
24	Yusuf Rifki Nurrohmad	4	3	4	4	4	3
25	Annisa Dewi Nurazizah	4	4	5	5	5	5
26	Ana Gloria Kinanti P.D.	-	-	-	-	-	-
27	Al-Dani Rozaqqi P.	5	5	4	5	4	4
28	Fitria Handayani	3	4	5	4	5	4
Cacahipun Biji		88	80	96	93	96	87
Rata-rata Persentase		90%					
Kategori		Sarujuk Sanget					

Adhedhasar asiling angket pamanggih siswa peranan *penyajian media* pikantuk rata-rata *persentase* biji 90% kagolong *kategori* sarujuk sanget. Tegesipun, siswa sarujuk sanget bilih *penyajian media* ingkang dipunwujudaken kanthi CD lan ngemot materi piwulang gamelan Jawi narik kawigatosan siswa. Babagan kasebat saged dipunpriksani saking *tampilan media* kados, *komposisi* werni, pilihan gendhing, gambar saha *animasi*, *video*, seratan, suwanten, saha *layer* ingkang maneka warni. Kanthi makaten, *penyajian media* piwulang saged narik kawigatosan siswa satemah siswa dados remen sinau gamelan ngginakaken *media* menika.

4) *Aspek Pengoperasian Media*

Lembar *evaluasi* utawi angket pamanggih siswa tumrap *media* piwulang gamelan Jawi perangan *pengoperasian media* kaperang dados 4 *pernyataan*. *Pernyataan-pernyataan* kasebut, ing antawisipun: Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangertosi satemah siswa saged ngginakaken *media* piwulang menika kanthi gampil, tombol ingkang cumawis wonten ing *media* menika gampil dipunginakaken, *media* piwulang menika saged dipunginakaken siswa kanthi gampil tanpa pambiyantu tiyang sanes, kanthi sedayanipun *media* menika gampil dipunginakaken.

Siswa dipundhawuhi maringi pamanggih tumrap *media* piwulang gamelan Jawi perangan *pengoperasian media* kanthi nyukani tandha centhang (✓) ing saben wedharan. Wondene asiling pamanggih siswa tumrap *media* piwulang gamelan Jawi perangan *pengoperasian media* kados ing ngandhap menika.

Tabel 24: Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan *Pengoperasian Media*

No	Nama Siswa	Biji kangge indikator nomer:			
		1	2	3	4
1	Latifah Gustia Rahman	5	5	4	4
2	Y. Candra Aditya	-	-	-	-
3	Yoshua Alfa Karunia	-	-	-	-
4	Nida Putri Herdanita	4	5	4	4
5	Y. Advent Dwi Galih	-	-	-	-
6	Alvina Qurinisa	4	5	2	4
7	Adam Nur Bagus P.	5	5	5	5
8	Aldy Saputra	5	5	5	5
9	Arjunanta Eka Putra	3	5	4	1
10	Amelia Fika Anggraeni	5	4	4	4
11	Anna Puspita Ayu W.	5	4	5	5
12	Betika Margaretha	-	-	-	-
13	Devina Nabila Arsyi	5	4	4	3
14	Don Bosco S.P.	-	-	-	-

Tabel salajengipun					
15	Devany Maurita Erlika N	-	-	-	-
16	Intan Wahyu Permatahati	4	4	4	4
17	Ikhsan Pasya H.	4	4	4	4
18	Lekha Vinda K.	5	5	5	4
19	Muhammad Anwar M.	5	5	5	5
20	Nafisa Nurul Taqiya	5	5	5	5
21	Putri Fitrianingrum	5	5	5	4
22	Rangga Dwi Setiawan	-	-	-	-
23	Rosa Indica Nawang W.	4	5	5	3
24	Yusuf Rifki Nurrohmad	4	5	4	4
25	Annisa Dewi Nurazizah	5	4	4	4
26	Ana Gloria Kinanti P.D.	-	-	-	-
27	Al-Dani Rozaqqi P.	5	4	4	5
28	Fitria Handayani	4	5	4	5
Cacahipuni Biji		91	93	86	82
Rata-rata Persentase		88%			
Kategori		Sarujuk Sanget			

Persentase biji pamanggih siswa perangan *pengoperasian media* inggih menika 88%, kagolong *kategori* sarujuk sanget. Bab menika nedahaken bilih siswa saged ngginakaken *media* piwulang gamelan Jawi kanthi gampil tanpa pambiyantu saking tiyang sanes amargi *media* piwulang menika sampun dipunjangkepi kaliyan pitedah panganggenipun *media*, lan pitedah nggarap soal. Kajawi makaten, tombol-tombol ingkang cumawis, katingal cetha lan gampil dipunginakaken.

Adhedhasar asiling pamanggih siswa saking sedaya perangan ing antawisipun perangan gampilipun mangertosi, *kemandirian* sinau, *penyajian media*, saha *pengoperasian media*, pikantuk rata-rata *persentase* 88,79%. Asiling rata-rata *persentase* ingkang dipunpikantuk menika kagolong *kategori* sarujuk sanget. Kagolong *kategori* sarujuk sanget kasebat dipunsengkuyung kaliyan komentar siswa tumrap *media* piwulang ingkang dipundamel.

Komentar siswa kasebat, inggih menika:

- (1) *saya senang menggunakannya, medianya bagus;*
- (2) *media ini sangat membantu untuk menghafalkan rupa-rupa gamelan;*
- (3) *medianya menarik, sehingga aku senang mengerjakan soalnya;*
- (4) *medianya menarik, bagus. Bagusnya ada gambar berwarna-warni;*
- (5) *medianya sangat bagus untuk belajar dan menarik. Bagusnya pada soal;*
- (6) *medianya bagus dan menarik, dan bagusnya ada musiknya.*

Adhedhasar komentar-komentar siswa kasebat, nedahaken bilih siswa remen sanget ngginakaken *media* piwulang wonten pasinaon gamelan Jawi.

5) Data Asiling Evaluasi Siswa

Asliling biji *evaluasi* siswa dipunpikantuk saking biji *evaluasi* ingkang wonten ing menu “gladhen” *media* piwulang gamelan Jawi. Wondene asiling biji *evaluasi* siswa kelas VB inggih menika.

Tabel 25: Asiling Biji Evaluasi Siswa Kelas VB

No	Nama Siswa	Biji
1	Latifah Gustia Rahman	93
2	Y. Candra Aditya	-
3	Yoshua Alfa Karunia	-
4	Nida Putri Herdanita	73
5	Y. Advent Dwi Galih	-
6	Alvina Qurinisa	100
7	Adam Nur Bagus P.	86
8	Aldy Saputra	80
9	Arjunanta Eka Putra	86
10	Amelia Fika Anggraeni	80
11	Anna Puspita Ayu W.	80
12	Betika Margaretha	-
13	Devina Nabila Arsyi	80
14	Don Bosco S.P.	-
15	Devany Maurita Erlika N	-
16	Intan Wahyu Permatahati	66
17	Ikhsan Pasya H.	73
18	Lekha Vinda K.	93

Tabel salajengipun		
19	Muhammad Anwar M.	80
20	Nafisa Nurul Taqiya	53
21	Putri Fitrianiingrum	86
22	Rangga Dwi Setiawan	-
23	Rosa Indica Nawang W.	46
24	Yusuf Rifki Nurrohmad	80
25	Annisa Dewi Nurazizah	80
26	Ana Gloria Kinanti P.D.	-
27	Al-Dani Rozaqqi P.	93
28	Fitria Handayani	53
Jumlah		1561

Gladhen ingkang wonten salebeting *media* piwulang gadhah ancas kangge ngukur pangertosan siswa tumrap materi ingkang sampun dipunrembag wonten salebeting *media* piwulang gamelan Jawi kasebut. Gladhen ingkang wonten ing *media* piwulang kadhapak saking 15 soal ingkang arupi pilihan ganda. Sabibaripun siswa mangsuli sedaya soal ingkang wonten ing menu gladhen kasebat, kanthi *otomatis* siswa saged mangertosi cacahipun soal ingkang leres saha lepat, lan saged mangertos biji ingkang dipunpikantuk.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) biji wonten gladhen ing *media* piwulang menika 73 jumbuh kaliyan KKM ingkang dipuntetepaken dening *pihak* Sekolah. Siswa dipunsebut lulus utawi sampun kasil anggenipun mangertosi materi piwulang gamelan menawi bijinipun sampun dumugi 73.

Tabel 26: Ketuntasan Siswa anggenipun Nggarap Gladhen wonten *Media* Piwulang Gamelan Jawi

<i>Kriteria</i>	<i>Cacahipun Siswa</i>	<i>Persentase</i>	<i>Biji Rata-rata</i>
≥ 73	16	80%	83,9
≤ 73	4	20%	54,5

Adhedhasar asiling *evaluasi* kasebat, pramila saged dipunmangertosi *persentase ketuntasan belajar siswa* tumrap materi gamelan ingkang wonten salebeting *media* piwulang. Asiling ingkang dipunpikantuk inggih menika 80%

siswa saged nggayuh KKM ingkang sampun dipuntetepaken, kanthi biji rata-rata 83,9. Lajeng 20% siswa boten saged nggayuh KKM ingkang sampun dipuntetepaken kanthi biji rata-rata 54,5. Saking asiling biji kasebat, tingkat pangertosan siswa minangka pangangge *media* piwulang tumrap materi gamelan kagolong *kategori* sae, tegesipun *media* piwulang gamelan ingkang dipundamel *efektif* saha nggampilaken siswa anggenipun mangertosi materi lan saged paring *motivasi* tumrap siswa supados remen nyinau materi gamelan saha saged nuwuhaken kemandhirian sinau.

B. Pirembaganipun

1. Cara damel *media* piwulang

Cara damel *media* piwulang Gamelan Jawi ingkang wonten panaliten menika dipunperang dados 5 *tahap*, inggih menika *tahap analisis*, *tahap* damel rancangan *media* piwulang, *tahap* damel *media* piwulang, *tahap validasi* saha *ujicoba produk*, sarta *tahap* pungkasaning *media*. Andharan tumrap *tahap* damel *media* piwulang kados ing ngandhap menika.

a. *Tahap Analisis*

Tahap analisis dipunlampahi saderengipun damel *produk*. Wonten perangan *analisis* ingkang dipunlampahi dening panaliti inggih menika maos saha mangertosi kurikulum. Mangertosi kurikulum saged ugi dipunsebut mangertosi Kompetensi. Panaliti nggatosaken Standar Kompetensi saha Kompetensi Dasar ingkang wonten ing salebeting kurikulum.

Adhedhasar kurikulum ingkang sampun dipunwaos, nedahaken bilih piwulang Muatan Lokal (Basa Jawi) miturut KTSP kangge siswa Sekolah Dasar

kelas V wonten ing tlatah Yogyakarta, Standar Kompetensi ingkang dipuntemtokaken “*Memahami wacana lisan sastra dan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa*”. Kompetensi Dasar “ *Memahami wacana lisan tentang gamelan yang dibacakan atau melalui berbagai media*”. Kompetensi Dasar lajeng dipunandharaken dados 3 indikator. Indikator ingkang dipunginakaken minangka tolok ukur kangge nggayuh Kompetensi inggih menika:

- 1) *menyebutkan nama-nama instrumen gamelan berdasarkan suara atau bunyi gamelan yang didengar,*
- 2) *merinci atau memilah gamelan berdasarkan cara memainkan,*
- 3) *mencirikan gamelan Jawa berdasarkan pembuatannya.*

Sasampunipun kurikulum menika dipuncermati, lajeng panaliti rembagan kaliyan guru kelas utawi guru basa Jawi kelas V SD N 1 Srandakan. Asiling rembagan kaliyan guru basa Jawi nedahaken bilih wonten prekawis ingkang tuwuh saking piwulang gamelan, inggih menika saperangan siswa boten nggatosaken nalika guru ngandharaken materi gamelan, satemah siswa kirang mangertos wosing materi gamelan. Saperangan siswa ugi boten mangertos saestu kadospundi wujudipun saha nama-nama gamelan.

Adhedhasar menika, guru basa Jawi sarujuk sanget bilih dipundamel *media* piwulang kangge materi gamelan ingkang arupi CD (*Compaq Disc*) mawi aplikasi *Macromedia Flash Professional 8*, satemah kanthi *media* piwulang kasebut saged narik kawigatosan siswa saha saged dipunginakaken minangka *alternatif media* piwulang gamelan ingkang saged dipunginakaken wonten pasinaon ing sekolah menapadene sinau piyambak wonten ing griya.

b. Tahap Damel Rancangan Media Piwulang

Sasampunipun tahap analisis dipunlampahi. Perangan salajengipun inggih

menika damel rancangan *produk media* piwulang. Wonten perangan menika, panaliti nemtokaken *desain produk* saha *strategi pembelajaran* lan wujud *evaluasi* ingkang badhe dipunginakaken wonten ing *media* piwulang adhedhasar Kompetensi saha indikator ingkang sampun dipuntetepaken, dipunlajengaken nyusun materi piwulang.

Produk media piwulang ingkang dipunrancang inggih menika arupi *media* piwulang *tutorial*. Tegesipun, anggenipun ngecakaken *media* piwulang gamelan Jawi wonten ing kelas, mbetahaken guru minangka *kontrol kendali* saha minangka *informan* tumrap siswa. *Media* piwulang ingkang dipundamel dipunjangkapi kaliyan pitedah panganggening *media* saha pitedah nggarap gladhen. Kanthi makaten, siswa saged ngginakaken *media* piwulang kanthi mandhiri.

Salajengipun, panaliti nemtokaken materi saha *evaluasi*. Materi dipunperang dados mapinten-pinten sub materi. Materi ingkang dipundamel dipunjumbuhaken kaliyan Kompetensi saha indikator. Lajeng nemtokaken *evaluasi* ingkang dipunjumbuhaken kaliyan materi ingkang sampun dipuntetepaken wonten *media* piwulang. *Evaluasi* ingkang dipundamel cacahipun 15 soal ingkang arupi pilihan gandha. Soal ingkang dipundamel dipunjumbuhaken kaliyan indikator ingkang sampun dipuntemtokaken wonten *tahap* analisis. Wonten perangan *evaluasi*, siswa saged nggarap soal kanthi urut. Sasampunipun mangsuli soal, siswa saged langsung mangertos wangsulanipun leres menapa lepat. Kajawi makaten, siswa ugi saged mangertos cacahipun wangsulan ingkang leres saha wangsulan ingkang lepat, sarta siswa saged mangertos bijinipun sasampunipun mangsuli sedaya

pitakenan. Gladhen saged dipunambali malih bilih biji ingkang dipunpikantuk dereng nyekapi standar ketuntasan kanthi ngeklik tombol “dipunambali”.

c. *Tahap Damel Media Piwulang*

Tahap salajengipun inggih menika *tahap damel media piwulang*. *Tahap damel media* dipunlampahi sasampunipun panaliti ngempalaken sumber pustaka ingkang badhe dipundadosaken sumber materi gamelan. Anggenipun ngempalaken sumber pustaka kanthi cara rembagan rumiyin kaliyan guru basa Jawi Sekolah Dasar kelas V babagan buku pelajaran ingkang dipunginakaken minangka sumber materi gamelan. Buku ingkang dipunginakaken minangka acuan kangge materi inggih menika buku “Sinau Basa Jawa Gagrak Anyar Kelas V SD/MI. Buku kasebut, minangka buku acuan guru ingkang jumbuh kaliyan tuntutan kurikulum. Ananging, supados materi wonten *media piwulang* langkung jangkep, panaliti ngginakaken buku sanesipun minangka sumber pustaka. Buku-buku kasebut ing antawisipun Baoesastra Djawa, Gamelan Jawa, Pengetahuan Seni Karawitan Elementer, lan sapanunggalanipun”.

Sumber pustaka ingkang sampun dipunkempalaken, lajeng dipundamel dados materi gamelan saha dipundamel *flowchart*. *Flowchart* inggih menika *diagram alur* kangge nggampilaken nalika damel rancangan *program media piwulang*. Wonten salebeting *flowchart* kasebat ngemot gambaran penyajian menu piwulang saking *scane* setunggal lan *scene* sanesipun (***flowchart saged dipunpriksani wonten lampiran***). *Flowchart* lajeng dipunwujudaken dados naskah *media piwulang*. Naskah *media piwulang* ngemot wedharan materi gamelan kanthi jangkep (***naskah media piwulang saged dipunpriksani wonten***

lampiran). Sasampunipun *flowchart* dipundamel naskah, lajeng naskah kasebut dipunwedharaken dados *media* piwulang ingkang dipundamel mawi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8*.

d. Tahap Validasi saha Ujicoba Media Piwulang

Sasampunipun *media* piwulang dipundamel, *tahap* salajengipun inggih menika *validasi saha ujicoba media* piwulang. *Tahap validasi kualitas media* mbetahaken dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media*. Proses *validasi kualitas media* dening dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media* dipunlampahi kanthi nyaosaken *tampilan layout media* piwulang saha lembar *validasi* lan pamrayogi. *Tahap validasi kualitas media* dipunlampahi kangge paring pambiji saha pamrayogi tumrap jumbuhipun *media* saha materi kaliyan kabetahan piwulang saha supados pikantuk pasarujukan saking dosen *ahli materi* kaliyan dosen *ahli media* bilih *media* piwulang ingkang dipundamel *layak* dipunujicoba dhateng siswa.

Salajengipun, sasampunipun dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media media* piwulang menika maringi pasarujukan bilih *media* menika sampun *layak* dipunujicoba, lajeng dipunlampahi *ujicoba media* piwulang dhateng saperangan siswa SD kelas V. Ananging, saderengipun *ujicoba* dhateng siswa langkung rumuyin dipunlampahi pambiji dening guru basa Jawi. Pambiji *kualitas media* saking guru Basa Jawi ginanipun kangge mangertosi *kualitas media* saking perangan leresipun *konsep* saha Kompetensi sarta *kualitas tampilan*. Guru basa Jawi sampun paring pambiji, dipunlajengaken *ujicoba* tumrap siswa. Ancasipun saking *ujicoba* inggih menika kangge ngempalaken data minangka dhasar

nemtokaken *keefektifan* saha *kemenarikan media* piwulang ingkang dipundamel mawi aplikasi *Macromedia Flash Professional 8*.

e. Tahap Pungkasaning Media Piwulang

Anggenipun damel *media* piwulang kasebut, sampun jumbuh kaliyan cara-cara damel *media* piwulang wiwit saking purwaka dumugi pungkasan. Tahap pungkasaning *media* dipunlampahi sasampunipun dipuntindakaken *validasi kualitas media* dening dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, guru basa Jawi, saha pamanggih siswa. Pamrayogi saking dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, saha guru basa Jawi dipundadosaken dhasar kangge nglampahi *revisi media* piwulang.

Revisi media piwulang dipunjumbuhaken kaliyan asiling pambiji saha pamrayogi. Sasampunipun *media* piwulang dipundadosi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media*. *Media* piwulang gamelan Jawi saged dipunwujudaken arupi CD piwulang saha samepta dipunginakaken minangka *alternatif media* piwulang. Wondene asiling *tampilan pungkasan media* piwulang gamelan Jawi saha asiling pambiji pungkasan *kualitas media* piwulang gamelan Jawi, inggih menika.

1) Tampilan pungkasan media piwulang gamelan Jawi.



Layer 1



Layer 2



Layer 3



Layer 7



Layer 4



Layer 8



Layer 5



Layer 9



Layer 6



Layer 10



Layer 11



Layer 15



Layer 12



Layer 16



Layer 13



Layer 17



Layer 14



Layer 18



Layer 19



Layer 23



Layer 20



Layer 24



Layer 21



Layer 25



Layer 22



Layer 26



Layer 27



Layer 31



Layer 28



Layer 32



Layer 29



Layer 33



Layer 30



Layer 34



Layer 35



Layer 39



Layer 36



Layer 40



Layer 37



Layer 41



Layer 38



Layer 42



Layer 43



Layer 47



Layer 44



Layer 48



Layer 45



Layer 49



Layer 46



Layer 50



Layer 51



Layer 55



Layer 52



Layer 56



Layer 53



Layer 57



Layer 54



Layer 58



Layer 59



Layer 61



Layer 60



Layer 62

2) Asiling Pambiji Pungkasan *Kualitas Media Piwulang*

Kualitas media piwulang gamelan Jawi adhedhasar asiling pambiji *validasi* dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, pambiji guru basa Jawi saha angket pamanggih siswa. Lajeng, saged dipunmangertosi asiling pambiji pungkasan *kualitas media* piwulang gamelan Jawi wonten tabel menika.

Tabel 27: Asiling Pambiji Pungkasan *Kualitas Media Piwulang*

No	Pambiji <i>Media Piwulang</i>	<i>Persentase</i>	<i>Kategori</i>
1	Dosen <i>Ahli Materi</i>	81,13%	Sae Sanget
2	Dosen <i>Ahli Media</i>	81,5%	Sae Sanget
3	Guru Basa Jawi	92%	Sae Sanget
4	Pamanggih Siswa	88,79%	Sae Sanget
Asiling rata-rata <i>persentase</i> pambiji		85,86%	Sae Sanget

Adhedhasar tabel kasebut saged dipunmangertosi bilih asiling pambiji dosen *ahli materi* pikantuk rata-rata *persentase* 81,13%, kagolong *kategori* sae

sanget. Bab kasebut nedahaken bilih materi wonten *media* piwulang sampun jumbuh kaliyan Kompetensi Dasar, saged paring *motivasi* tumrap siswa saha tuladha ingkang wonten saged paring pambiyantu tumrap siswa kangge nguwaosi materi. Adhedhasar asiling pambiji dosen *ahli media* pikantuk *kategori* sae sanget kanthi rata-rata *persentase* 81,5%. Tegesipun, *media* piwulang ingkang dipundamel jumbuh kaliyan *kriteria media* ingkang sae, saha gadhah *kualitas*. Bab menika saged dipunpriksani saking gampilipun anggenipun ngecakaken *media*, gancariipun program, saha *tampilan* ingkang narik kawigatosan kangge sinau.

Guru basa Jawi paring pambiji kanthi rata-rata *persentase* 92% lan kagolong *kategori* sae sanget. Saking menika, nedahaken bilih *media* piwulang gamelan Jawi ingkang dipundamel mawi *aplikasi Macromedia Flash Professional* 8 sampun nyekapi *kriteria media* piwulang ingkang sae. *Media* piwulang ingkang *interaktif*, jumbuhipun *konsep* saha Kompetensi, gladhen ingkang saged dipunginakaken kangge ngukur kaprigelan siswa, saha *tampilan media* piwulang ingkang narik kawigatosan siswa satemah siswa dados gadhah pepinginan supados sinau materi gamelan mawi *media* piwulang kasebut.

Asiling pamanggih siswa saking sedaya *aspek* kasebut saged pikantuk rata-rata *persentase* 88,79%, kagolong *kategori* sae sanget. Tegesipun, *media* ingkang dipundamel saged narik kawigatosan siswa wonten lampahing pasinaon. *Tampilan* ingkang narik kawigatosan saha wontenipun menu “kawruh basa” ingkang saged nggampilaken siswa kangge negesi tembung-tembung ingkang dereng dipunmangertosi tegesipun.

Adhedhasar pambiji *kualitas media* saking sedaya perangan ingkang dipunbiji dening dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, saha guru basa Jawi, lan pamanggih siswa SD kelas V, *media* piwulang gamelan Jawi ingkang dipundamel mawi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8* pikantuk rata-rata pambiji 85,86%. Biji ingkang dipunpikantuk menika kagolong *kategori* sae sanget. Tegesipun, *media* piwulang kasebut sampun nyekapi *kualitas media* ingkang sae lan saged dipunginakaken wonten pasinaon.

Tingkat keefektifan media piwulang gamelan Jawi saged dipuntingali saking asiling *evaluasi* siswa ingkang wonten ing menu “gladhen”. Adhedhasar asiling *evaluasi* siswa, nedahaken bilih 80% siswa saged nggayuh KKM ingkang sampun dipuntemtuaken dening sekolah.

Media piwulang gamelan jawi ingkang dipundamel mawi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8* tamtu gadhah kaluwihan saha wonten kakiranganipun. Kaluwihan saha kakirangan dipunandharaken kados makaten.

a) Kaluwihan *media* piwulang gamelan Jawi

- (1) *Media* piwulang gamelan Jawi gadhah tataran *kelayakan media* ingkang sae minangka *media* piwulang. Tataraning *kelayakan media* kasebut dipunbuktekaken saking asiling pambiji dening dosen *ahli materi*, *ahli media*, saha guru basa Jawi, lan asiling pamanggih siswa pikantuk rata-rata *persentase* 85,86%.
- (2) *Media* piwulang gamelan Jawi saged dipunginakaken minangka sarana sinau piyambak (*mandiri*) menapadene kelompok tumrap siswa, wonten ing

sekolah menapadene wonten ing griya menawi gadhah laptop utawi komputer.

- (3) *Media* piwulang ingkang arupi CD (*Compaq Disc*) saged dipunginakaken wonten komputer ingkang boten gadhah *program Flash*.
- (4) *Media* piwulang gamelan Jawi saged dipunaplikasiaken mawi LCD (*Liquid Crystal Display*), menawi cacahipun komputer wonten ing sekolahan winates.
- (5) *Tampilan media* piwulang gamelan Jawi narik kawigatosan siswa kangge sinau materi gamelan saha gampang anggenipun ngginakaken *media* piwulang menika.

b) Kakirangan *media* piwulang gamelan Jawi

- (1) *Media* piwulang gamelan Jawi namung saged dipuncakaken mawi komputer utawi laptop, satemah ingkang saged ngginakaken namung tiyang ingkang saged *mengoperasikan* komputer.
- (2) Amargi *media* piwulang menika mbetahaken komputer kangge ngecakaken *media*, lan komputer menika dipunsengkuyung listrik kangge nguripaken, menawi listrik pejah, *media* menika boten saged dipunlampahaken. Pramila makaten, dipunbetahaken *printout* minangka *cadangan* supados lampahing pasinaon saged lumampah kanthi gancar.
- (3) *Media* piwulang menika mbetahaken *sound system* kangge mirengaken *video* tuladha ricikan gamelan. Menawi boten wonten *sound system video* saha gendhing ingkang ngiringi boten saged dipunmirengaken.

2. Validasi Kualitas Media Piwulang Gamelan Jawi dening Dosen Ahli Materi saha Dosen Ahli Media

Validasi kualitas media piwulang gamelan Jawi dening dosen *ahli* materi saha dosen *ahli media* dipunlampahi sasampunipun damel *media* piwulang. Ancasipun saking *validasi* inggih menika supados pikantuk pambiji/*evaluasi* saha pamrayogi saking dosen *ahli* materi saha dosen *ahli media* kanthi lisan saha sinerat tumrap *media* piwulang ingkang dipundamel. *Validasi* saking dosen *ahli* materi saha *ahli media* dipunginakaken minangka dhasar kangge ndandosi *media* supados *produk media* piwulang ingkang dipunasilaken gadhah *kualitas* ingkang sae saha *layak* dipunujicoba.

Validasi dipunlampahi kanthi nyaosaken *media* piwulang ingkang sampun dipundamel arupi *tampilan layout media* piwulang supados dipunkoreksi dening dosen *ahli* materi saha dosen *ahli media*. *Media* piwulang kasebut dipunkoreksi wiwit saking *tampilan* awal ngantos dumugi *tampilan* ingkang pungkasan. Kanthi makaten, saged dipunmangertosi perangan menapa kemawon ingkang kedah dipundandosi. *Revisi media* piwulang dipunlampahi ngantos dosen *ahli* materi saha dosen *ahli media* maringi pasarujukan bilih *media* piwulang ingkang dipundamel sampun *layak* dipunujicoba. Wondene andharan *validasi kualitas media* piwulang dening dosen *ahli* materi inggih menika.

a. Validasi Kualitas Media Piwulang Gamelan Jawi dening Dosen Ahli Materi

Validasi kualitas media piwulang gamelan Jawi dening dosen *ahli* materi dipunperang dados kalih perangan pambiji, inggih menika perangan piwulang

saha perangan *kebenaran isi*. Wondene anggenipun ngalmpahi *validasi* ugi dipunperang dados kalih *tahap*, inggih menika *tahap I* lan *tahap II*.

1) *Validasi Kualitas Media* dening Dosen Ahli Materi Perangan Piwulang

Adhedhasar asiling panaliten (**tingali tabel 15**), saged dipunmangertosi *persentase* pambiji saking dosen *ahli materi*, wonten *validasi tahap I* pikantuk rata-rata *persentase* 78% lan kagolong *kategori* sae. Wondene *validasi tahap II* pikantuk 84% kagolong *kategori* sae sanget. *Validasi tahap I* dipunsebat sae amargi materi wonten salebeting *media* piwulang sampun jumbuh kaliyan kabetahan piwulang gamelan, ananging taksih prelu dipundandosi malih jumbuh kaliyan pamrayogi saking dosen *ahli materi*.

Pambiji dening dosen *ahli materi* saking *aspek* piwulang kaperang dados 10 indikator. Andharan saben indikator kados ing ngandhap menika

a) *Kualitas* anggenipun maringi *motivasi* siswa

Pambiji *kualitas* anggenipun maringi *motivasi* siswa *tahap I* dening dosen *ahli materi* paring biji 4 lan kagolong *kategori* sae. Bab kasebat saged dipuntegesi bilih *media* piwulang ingkang dipundamel narik kawigatosan saha *interaktif*, jumbuh kaliyan karakteristik siswa SD, amargi *media* menika dipunsengkuyung kaliyan gambar saha *animasi*, *video*, iringan gendhing, saha tombol-tombol ingkang nggampilaken anggenipun ngginakaken *media* piwulang menika.

Dosen *ahli materi* paring pamrayogi supados salah satunggaling gambar *animasi* ingkang wonten ing menu utama dipungantos kaliyan gambar ingkang langkung trep. Sasampunipun dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli materi*, lajeng dipunlampahi *validasi tahap II*. Wonten *validasi tahap II* ugi

pikatuk biji 4 lan kagolong *kategori* ingkang sae. Pikantuk biji kanthi *kategori* sae nedahaken bilih *media* piwulang menika sampun saged paring *motivasi* tumrap siswa supados remen sinau materi gamelan mawi *media* piwulang menika.

b) Jumbuhipun indikator kaliyan Kompetensi Dasar

Jumbuhipun indikator kaliyan Kompetensi Dasar wonten *validasi tahap I* saha *tahap II* pikantuk biji kanthi *kategori* sae sanget. Kanthi makaten, nedahaken bilih indikator ingkang wonten salebeting *media* sampun jumbuh kaliyan Kompetensi Dasar ingkang kaserat wonten ing kurikulum KTSP, inggih menika “*memahami wacana lisan gamelan yang dibacakan atau melalui berbagai media*”. Indikator ingkang dipunjumbuhaken inggih menika 1) *siswa dapat menyebutkan nama-nama instrumen gamelan berdasarkan suara/bunyi gamelan yang didengar*, 2) *siswa dapat merinci atau memilah gamelan berdasarkan cara memainkan*, 3) *siswa dapat mencirikan gamelan Jawa berdasarkan bahan pembuatan*.

c) Jumbuhipun materi kaliyan Kompetensi Dasar

Dosen *ahli* materi paring biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae tumrap jumbuhipun materi kaliyan Kompetensi Dasar. Jumbuhipun materi kaliyan Kompetensi Dasar saged katingal saking andharan materi wonten salebeting *media* sampun cekap. Sampun wonten pangertosan, panggolongan gamelan, lan laras gamelan sarta *video* tuladha ricikan gamelan. Ananging, dosen *ahli* materi paring pamrayogi supados dipuntambah tuladha gambar-gambar gamelan wonten saben *layer* ingkang dipunjumbuhaken kaliyan materi supados siswa langkung mangertos tumrap wujudipun gamelan.

Sasampunipun dipundandosi, lajeng katindakaken *validasi tahap II* dening dosen *ahli* materi. *Validasi tahap II* pikantuk biji 5 lan kagolong *kategori* ingkang sae sanget, materi sampun jumbuh kaliyan Kompetensi Dasar. Wonten *validasi tahap II* sampun dipuntambah tuladha gambar-gambar gamelan ingkang jumbuh kaliyan kabetahan materi, satemah saged paring tambahan informasi kangge siswa.

d) Leres utawi botenipun materi

Perangan leres utawi botenipun materi wonten *validasi tahap I* pikantuk skor kanthi *kategori* cekap. Pamrayogi saking dosen *ahli* materi inggih menika wonten irah-irahan sub materi “perangan gamelan” dipungantos dados “laras gamelan”, lajeng wosing materi bab “laras slendro” dipundandosi. Kajawi makaten, wonten materi “kebukan” ugi dipuntambah kaliyan pratelan bab jinising kendhang.

Panaliti ndandosi *media* piwulang kasebut jumbuh kaliyan pamrayogi saking dosen *ahli* materi. Sasampunipun *media* dipundandosi, dipunlajengaken *validasi tahap II*. Wonten *validasi tahap II* ingkang dipuntindakaken dening dosen *ahli* materi pikantuk biji 4 lan kagolong *kategori* ingkang sae. Tegesipun materi ingkang wonten ing salebeting *media* piwulang kasebut sampun leres lan *layak dipunujicoba*.

e) Urutanipun materi

Pambiji perangan urutanipun materi wonten *media* piwulang gamelan Jawi ingkang dipuntindakaken dening dosen *ahli* materi nalika *validasi tahap I*, pikantuk biji kanthi *kategori* sae. Ananging, dosen *ahli* materi maringi pamrayogi

supados gendhing pangirirng dipuntambahi malih saha panyeratan “kapustakan” dipunleresaken jumbuh kaliyan pandom panyeratan.

Jumbuh kaliyan pamrayogi saking dosen *ahli* materi anggenipun panaliti ndandosi *media* piwulang kangge *validasi tahap* salajengipun. Sasampunipun *media* dipundandosi wonten *validasi tahap* II pikantuk biji 4 lan kagolong *kategori* sae. Tegesipun, materi ingkang wonten salebeting *media* sampun urut.

f) Cetha utawi botenipun andharan materi

Validasi tahap I perangan cetha utawi botenipun andharan materi pikantuk skor kanthi *kategori* sae. Pamrayogi saking *validasi tahap* I inggih menika supados perangan materi mliginipun “kawat/senar” dipungantos dados kalih perangan, inggih menika “pethikan” sarta “gesek” . Perangan menika dipungantos supados trep kaliyan perangan materi saderengipun.

Sasampunipun *media* dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi, kalajengaken *validasi tahap* II. Wonten *validasi tahap* II pikantuk biji 4, kagolong *kategori* sae. Wonten *validasi tahap* II perangan kasebat sampun dipundandosi, satemah materi ingkang dipunandharaken wonten *media* piwulang gamelan Jawi sampun trep kaliyan konteksipun.

g) Cekap utawi botenipun soal ingkang dipunparingaken

Perangan cekap utawi botenipun soal ingkang dipunparingaken, dosen *ahli* materi wonten *validasi tahap* I saha *validasi tahap* II maringi biji 4, kagolong *kategori* sae. Tegesipun, soal ingkang wonten salebeting *media* piwulang sampun cekap. Soal boten kathah sanget ugi boten sakedik sanget. Gladhen wonten 15

soal pilihan ganda. Gladhen ugi dipunjangkepi kaliyan pitedah nggarap soal kangge nggampilaken anggenipun mangsuli pitakenan.

Saking gladhen menika siswa saged mangertosi katrampilanipun piyambak-piyambak. Amargi sasampunipun nggarap sedaya soal, siswa saged langsung mangertos cacahipun wangsulane ingkang leres saha wangsulane ingkang lepat lan saged mangertos biji ingkang dipunpikantuk.

h) Jumbuhipun soal kaliyan indikator

Dosen *ahli* materi wonten *validasi tahap* I saha *tahap* II maringi biji 4 tumrap jumbuhipun soal kaliyan indikator. Biji 4 menika kagolong *kategori* ingkang sae. Miturut dosen *ahli* materi, soal ingkang dipundamel wonten salebeting *media* sampun jumbuh kaliyan indikator lan saged dipunginakaken kangge sinau kanthi mandhiri dening siswa.

i) Leres utawi botenipun anggenipun ngginakaken basa saha ejaan

Pambiji perangan leres utawi botenipun anggenipun ngginakaken basa saha ejaan wonten *media* piwulang gamelan Jawi ingkang dipuntindakaken dening dosen *ahli* materi nalika *validasi tahap* I, pikantuk biji kanthi *kategori* cekap. Amargi taksih kathah tembung-tembung saha ejaan ingkang dereng trep satemah prelu dipundandosi.

Panaliti ndandosi *media* jumbuh kaliyan pamrayogi saking dosen *ahli* materi. Sasampunipun *media* dipundandosi, kalajengaken *validasi tahap* II. Wonten *validasi tahap* II, dosen *ahli* materi maringi biji 4 lan kagolong *kategori* ingkang sae. Tegesipun, basa saha ejaan ingkang dipunginakaken sampun leres saha trep kaliyan ejaan ragam basa Jawi Krama ingkang leres.

j) Cetha utawi botenipun anggenipun ngginakaken tembung

Validasi tahap setunggal perangan cetha utawi botenipun anggenipun ngginakaken tembung, dosen *ahli* materi maringi biji 4, kagolong *kategori* sae. Wonten *media* piwulang menika ngginakaken tembung-tembung ingkang prasaja, amargi dipunjumbuhaken kaliyan pangangge *media*. Pangangge *media* inggih menika siswa SD kelas V. *Ahli* materi paring pamrayogi supados tembung “wlulang” wonten menu “kawruh basa” dipungantos kaliyan tembung “walulang”.

Sasampunipun *media* dipundandosi, kalajengaken *validasi tahap II*. *Validasi tahap II* pikantuk biji ingkang kagolong *kategori* sae. Tegesipun, tembung-tembung ingkang dipunginakaken nggampilaken siswa kangge mangertosi wosing materi piwulang.

2) Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Materi Perangan Kebenaran Isi

Adhedhasar asiling panaliten (**tingali tabel 16**), saged dipunmangertosi *persentase* saking pambiji dosen *ahli* materi perangan *kebenaran isi*. *Validasi tahap I* pikantuk rata-rata *persentase* 80% lan kagolong *kategori* sae. *Validasi tahap I* dipunsebat sae amargi materi wonten salebeting *media* piwulang sampun jumbuh kaliyan kabetahan piwulang gamelan, ananging taksih wonten perangan-perangan ingkang prelu dipundandosi wosing materi langkung cetha saha jangkep. Wondene *validasi tahap II* pikantuk 82,5% kagolong *kategori* sae sanget.

Pambiji dening dosen *ahli* materi saking *aspek kebenaran isi* kaperang dados 8 indikator. Wondene andharanipun saking saben indikator perangan *kebenaran isi* kados makaten.

a) Trepipun materi kaliyan ancasipun piwulang

Indikator trepipun materi kaliyan ancasipun piwulang wonten *validasi tahap I* lan *tahap II* pikantuk biji 4, kagolong *kategori* ingkang sae. Tegesipun, materi ingkang wonten salebeting *media* piwulang, sampun saged dipunginakaken kangge nggayuh ancasing piwulang siswa SD kelas V, amargi andharan materi ingkang wonten salebeting *media* piwulang kasebut sampun jumbuh kaliyan indikator ingkang kamot wonten salebeting kurikulum KTSP. Soal ingkang dipundamel ugi sampun dipunjumbuhaken kaliyan materi ingkang wonten ing *media* piwulang kasebut.

b) Cetha utawi botenipun anggenipun ngandharaken materi

Pambiji *ahli* materi tumrap perangan cetha utawi botenipun anggenipun ngandharaken materi, *validasi tahap I* pikantuk skor ingkang kagolong *kategori* sae kanthi biji sekawan. Pamrayogi saking *ahli* materi inggih menika bab tata tembung/ukara. Salah satunggiling tuladha inggih menika wonten perangan “Laras Gamelan” , bilih ukara “Tiyang ingkang nabuh gamelan dipunarani niyaga” dipunleresaken malih saha dipuntambah kaliyan pratelan.

Sasampunipun *media* dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi saking dosen *ahli* materi, lajeng dipunlampahi *validasi tahap II*. Wonten *validasi tahap II media* sampun dipundandosi dados “Tiyang ingkang nabuh gamelan dipunsebat niyaga/wiyaga ”. *Validasi tahap II* pikantuk biji 4, kagolong *kategori* sae. Tegesipun andharan materi wonten *media* piwulang sampun cetha, satemah saged mbiyantu siswa nguawaosi materi gamelan awit basa ingkang dipunginakaken prasaja lan gampil dipunmangertosi.

c) *Sistematika* andharan materi

Sistematika andharan materi wonten *validasi tahap* I saha II, dosen *ahli* materi maringi biji 4 ingkang kagolong *kategori* sae. Pikantuk biji sae amargi miturut *ahli* materi *sistematika* andharan materi sampun cetha, trep saha narik kawigatosan siswa satemah siswa gampil anggenipun ngecakaken *media*.

Materi ingkang runtut saha cetha nggampilaken siswa sinau materi gamelan. Andharan materi dipunwiwiti saking “pangertosan gamelan”, dipunlajengaken “panggolongan gamelan” ingkang dipunjangkepi kaliyan tuladha gambar gamelan, saha “Laras Gamelan”, lan ingkang pungkasan “tuladha ricikan gamelan” ingkang wujudipun gambar saha *video* cara ngunekaken gamelan.

d) Jumbuhipun tuladha kaliyan materi

Perangan jumbuhipun tuladha kaliyan materi wonten *validasi tahap* I pikantuk biji 4, kagolong *kategori* sae. Tuladha *video* ricikan gamelan ingkang wonten, miturut *ahli* materi sampun jumbuh lan nyengkuyung materi. Pamrayogi saking *ahli* materi supados dipuntambah tuladha gamelan ingkang wujudipun gambar satemah siswa saged langkung mangertosi materi.

Sasampunipun *media* dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi saking dosen *ahli* materi, dipunlajengaken *validasi tahap* II. Saking *validasi tahap* II menika pikantuk biji kanthi *kategori* sae sanget. *Media* piwulang sampun dipunjangkepi tuladha gambar gamelan ingkang jumbuh kaliyan kabetahan materi.

e) Panganggenipun basa gampil dipunmangertosi

Wonten *validasi tahap* I saha *tahap* II, *validator* maringi biji 4, kagolong

kategori sae. Tegesipun, basa ingkang dipunginakaken wonten andharan materi sampun ngginakaken tembung-tembung saha ukara ingkang prasaja, satemah nggampilaken siswa anggenipun mangertosi materi piwulang. Ananging menawi wonten tembung ingkang boten mangertos tegesipun, pangangge *media* saged madosi tegesipun wonten menu “kawruh basa”.

f) Trepipun gambar-gambar kaliyan materi

Indikator trepipun gambar-gambar kaliyan materi, *validator* maringi biji 4 lan kagolong *kategori* sae wonten *validasi tahap* I saha *validasi tahap* II. Pikantuk biji 4 amargi gambar-gambar ingkang wonten ing *media* piwulang gayut kaliyan materi.

Bab menika dipunsengkuyung bilih gambar ingkang wonten ing *tampilan* “menu utama” sampun nedahaken bilih *media* menika ngrembag prekawis gamelan. Kajawi makaten, gambar ingkang wonten ing saben *layer* ugi gayut kaliyan materi ingkang dipunandharaken. Gambar-gambar ingkang dipunsajiaken saged narik kawigatosan saha nyengkuyung materi, satemah siswa dados remen sinau ngginakaken *media* piwulang menika.

g) *Rumusan* soal jumbuh kaliyan Kompetensi Dasar

Wonten *validasi tahap* I saha *validasi tahap* II, dosen *ahli* materi maringi biji 4, kagolong *kategori* sae. Dosen *ahli* materi namung paring pamrayogi bilih soal ingkang no 3 tembung “kajaba” ingkang dipunserat mawi werni cemeng dipungantos werni seratanipun dados werni ambrit. Ancasipun, kangge negasaken kemawon. Kanthi sedayanipun rumusan soal ingkang dipundamel sampun jumbuh kaliyan Kompetensi Dasar.

h) *Rumusan* soal jumbuh kaliyan indikator

Pambiji tumrap perangan rumusan soal kaliyan indikator, *validator* paring biji kanthi *kategori* sae inggih menika biji 4 wonten *validasi tahap* I saha *validasi tahap* II. Tegesipun, soal ingkang dipundamel sampun jumbuh kaliyan indikator ingkang badhe kagayuh. Gladhen kadhapuk saking 15 soal pilihan ganda. Saking gladhen menika saged nggampilaken siswa nalika sinau saha saged kangge mangertosi keprigelan siswa tumrap materi gamelan.

b. Validasi Kualitas Media Piwulang Gamelan Jawi dening Dosen Ahli Media

Validasi kualitas media piwulang gamelan Jawi dening dosen *ahli media* dipunperang dados kalih perangan pambiji, inggih menika *aspek tampilan* saha *aspek pemrograman*. Wondene anggenipun ngalmpahi *validasi kualitas media* ugi kaperang dados kalih *tahap*, inggih menika *tahap* I lan *tahap* II.

1) Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Media Perangan Tampilan

Adhedhasar asiling panaliten (**tingali tabel 17**), saged dipunmangertosi bilih *validasi kualitas media* ingkang katindakaken dening dosen *ahli media* tumrap perangan *tampilan*, dipunlampahi kanthi kalih *tahap*, inggih menika *tahap* I saha *tahap* II. Pambiji *validasi tahap* I lan *validasi tahap* II pikantuk *rata-rata persentase* biji 80% kagolong *kategori* sae. Tegesipun, *media* piwulang ingkang dipundamel sampun nyekapi kriteria *media* ingkang sae lan *layak ujicoba*. Wondene andharan pambiji *validasi kualitas media* piwulang ingkang dipuntindakaken dening dosen *ahli media* perangan *tampilan* inggih menika.

a) Cetha utawi botenipun pitedah anggenipun ngginakaken program

Validasi ingkang dipuntindakaken dening dosen *ahli media*, *tahap* I saha

tahap II pikantuk biji 4 lan kagolong *kategori* sae. Tegesipun, pitedah ingkang wonten ing *media* sampun cetha saha gampil dipunmangertosi dening pangangge *media*. Panganggenipun program nalika ngecakaken *media* piwulang ugi sampun *konsisten*, saha jumbuh kaliyan pitedah ingkang wonten ing menu “pandom”.

Pitedahipun kaperang dados kalih inggih menika pitedah panganggenipun *media* saha pitedah gladhen. Kanthi pitedah panganggenipun program ingkang wonten, saged nggampilaken tiyang ingkang ngginakaken *media* kasebut.

b) Gampil utawi botenipun seratan dipunwaos

Validasi tahap I saha II wonten perangan gampil utawi botenipun seratan dipunwaos pikantuk biji 4 lan kalebet *kategori* sae. Tegesipun, seratan ingkang sinerat wonten salebeting *media* piwulang saged dipunwaos kanthi cetha dening pangangge *media*. Werni seratan saha agenging aksara sampun trep saha gampil dipunwaos.

c) Trepipun pamilihing saha *komposisi* werni

Indikator trepipun pamilihing saha *komposisi* werni wonten *validasi tahap* I lan II ingkang dipuntindakaken dening dosen *ahli media* pikantuk biji 4 kagolong *kategori* sae. Tegesipun, pamilihing werni ingkang dipunginakaken wonten ing *media* piwulang jumbuh kaliyan kriteria *media* piwulang ingkang sae, menika katiti saking werni *background* kaliyan teksipun *kontras*. Gambar *animasi* dipundamel warna-warni jumbuh kaliyan *karakteristik* siswa SD. *Komposisi* werni ingkang dipunginakaken ugi sampun trep lan saged narik kawigatosan.

d) *Konsistensi* anggenipun mapanaken tombol

Perangan *konsistensi* anggenipun mapanaken tombol wonten *validasi*

tahap I lan II, *validator* maringi biji 4 lan kalebet *kategori* sae. Tegesipun tombol-tombol ingkang dipunginakaken wonten salebeting *media* piwulang sampun *konsisten*, jumbuh kaliyan kabetahan saha papanipun. Anggenipun mapananken tombol saha werni seratan wonten tombol *navigasi* cetha, satemah nggampilaken siswa anggenipun ngginakaken *media* piwulang kasebut.

e) *Kualitas tampilan gambaripun*

Validasi tahap I, peranan *kualitas tampilan gambaripun* pikantuk biji 4 kalebet *kategori* sae. Bab kasebut saged dipuntegesi bilih gambar ingkang dipunginakaken minangka panyengkuyung *media* piwulang ingkang dipundamel gadhah *kualitas* gambar ingkang sae.

Validasi tahap II, ingkang katindakaken dening dosen *ahli media* ugi kalebet *kategori* sae. Gambar ingkang dipunginakaken saged nyengkuyung materi piwulang wonten salebeting *media*, satemah saged mbiyantu siswa kangge mangertosi materi piwulang.

f) *Kualitas animasi*

Pambiji *kualitas animasi* wonten *validasi tahap* I saha II pikantuk biji 4 kagolong *kategori* sae. Tegesipun, *animasi* ingkang dipunginakaken minangka panyengkuyung *media* piwulang sampun sae. Gambar *animasi* ingkang dipuntampilaken sampun jumbuh kaliyan kabetahan saha saged narik kawigatosan siswa minangka pangangge *media*.

g) *Trepipun gendhing ingkang ngiringi (background)*

Perangan trepipun gendhing ingkang ngiringi wonten *validasi tahap* I saha *tahap* pungkasan ingkang katindakaken dening dosen *ahli media* kalebet *kategori*

sae. Tegesipun, gendhing ingkang ngiringi *media* piwulang menika saged narik kawigatosan siswa SD saha saged paring *motivasi* tumrap siswa supados sinau gamelan ngginakaken *media* piwulang kasebut. Siswa dipunparingi tiga pilihan gendhing lan menawi boten mbetahaken gendhing pangiring, gendhing saged dipunpejahi.

h) Trepipun gambar dhasar (*background*)

Trepipun gambar dhasar ingkang dipunginakaken wonten ing *media* piwulang menika wonten *validasi* I lan *validasi* II, dening dosen *ahli media* dipunparingi biji 4 lan kalebet *kategori* sae. Kanthi makaten, saged dipuntegesi bilih gambar dhasar ingkang dipunginakaken wonten *media* piwulang sampun nyekapi kriteria *media* ingkang sae. Katiti saking pamilihing gambar ingkang jumbuh kalihan kabetahan materi piwulang saha saged nyengkuyung wosing materi piwulang.

i) Trepipun *tampilan layer*

Pambiji dosen *ahli media* ing *validasi tahap* I dumugi *validasi* pungkasan tumrap trepupun *tampilan layer* ingkang dipunginakaken wonten salebeting *media*, kalebet *kategori* sae. Tegesipun, *resolusi* ingkang dipunginakaken wonten ing *layer* sampun trep. *Kualitas tampilan layer* ugi sampun nyekapi kriteria *media* ingkang sae inggih menika bilih *tampilan layer* narik kawigatosan saha *resolution* wonten *media* piwulang dipundamel kanthi *ukuran layar penuh*.

j) Cetha utawi boten suwantenipun

Cetha utawi boten suwantenipun *media* piwulang ingkang dipun*validasi* dening dosen *ahli media* ing *validasi tahap* I lan *validasi tahap* II pikantuk biji 4,

kagolong *kategori* sae. Kanthi makaten, tegesipun suwanten ingkang dipunginakaken wonten ing *media* piwulang kasebut saged dipunmirengaken kanthi cetha dening pangangge *media* kasebut. Wonten ing *video* gamelan ugi dipunjangkepi kaliyan tombol *volume*, satemah suwantenipun saged dipunmirengaken kanthi suwanten ingkang sora saged ugi kanthi lirih.

2) Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Media Perangan Pemrograman

Adhedhasar asiling panaliten (**tingali tabel 18**), saged dipunmangertosi asiling *validasi kualitas media* peranan *pemrograman* wonten *validasi tahap I* pikantuk rata-rata *persentase* 82%, lan kagolong *kategori* sae sanget. Wondene *validasi tahap II* pikantuk rata-rata *persentase* 84% kanthi *kategori* sae sanget. Sedayanipun *tahap* pikantuk biji kanthi *kategori* sae sanget. Bab menika, nedahaken bilih *media* piwulang gamelan Jawi, kanthi sedayanipun *tampilan media* sampun narik kawigatosan, program ingkang wonten ugi mbiyantu pangangge anggenipun ngecakaken *media* saha saged maringi *motivasi* tumrap siswa supados nyinau materi gamelan.

Ananging, taksih wonten peranan ingkang kedah dipundandosi. Bab menika gayut kaliyan *fungsi video* ingkang dereng saged dipunambali, menawi dipunstel taksih *macet-macet* saha asring ngepause piyambak menawi *videonipun* dipunambali. Jumbuh kaliyan pamrayogi saking dosen *ahli media* anggen panaliti ndandosi *media*, satemah *media* kasebut pikantuk pasarujukan saking dosen *ahli media*, bilih *media* menika sampun *layak* dipunujicoba.

Pambiji dening dosen *ahli media* saking peranan *pemrograman* kaperang dados 10 indikator. Wondene wedharan saben indikator, kados makaten.

a) Cetha utawi botenipun *navigasi*

Validasi tahap I lan tahap II ingkang dipuntindakaken dening dosen *ahli media* tumrap perangan cetha utawi botenipun *navigasi* pikantuk biji 4 kalebet *kategori* sae. Tegesipun, *navigasi* ingkang dipunginakaken wonten ing *media* piwulang gamelan Jawi cetha lan saged mbiyantu siswa kangge nggampilaken anggenipun ngecakaken *media* kasebut.

b) Panganggening tombol *konsisten*

Pambiji perangan panganggening tombol *konsisten* wonten *validasi I lan validasi II* ingkang katindakaken dening dosen *ahli media*, pikantuk biji 4 lan kalebet *kategori* sae. Pramila, saged dipuntegesi bilih tombol ingkang dipunginakaken wonten salebeting *media* piwulang menika sampun *konsisten* kaliyan perintah ingkang dipunkersakaken dening pangangge *media*.

Wonten *media* piwulang ugi dipunjangkepi kaliyan pandom cara migunakaken *media*. Tombol-tombol ingkang cumawis saged nggampilaken siswa nalika ngecakaken *media* piwulang kasebut.

c) Cetha utawi boten pitedahipun

Indikator cetha utawi boten pitedahipun pikantuk biji 4 kagolong *kategori* sae wonten *validasi tahap I lan tahap II*. Kanthi makaten, saged dipuntegesi bilih pitedah wonten *media* piwulang kasebut dipunandharaken kanthi cetha lan gampil dipunmangertosi dening pangangge *media*. Kejawi makaten, pitedah ugi dipunperang dados kalih ing antawisipun pitedah panganggening *media* saha pitedah gladhen. Kanthi pitedah menika saged nggampilaken tiyang ingkang ngginakaken *media* piwulang kasebut.

d) Gampil utawi botenipun anggenipun ngginakaken *media*

Pambiji dosen *ahli media* tumrap gampil utawi botenipun anggenipun ngginakaken *media* wonten *validasi tahap I* lan *validasi tahap II*, kagolong *kategori sae*. Tegesipun, *media* piwulang ingkang dipundamel gampil dipunginakaken dening siswa minangka pangangge *media* amargi dipunjangkepi kaliyan tombol-tombol saha pitedah ngginakaken *media* ingkang cetha, satemah siswa saged sinau piyambak, boten prelu pambiyantu saking tiyang sanes. *Media* kasebut ugi saged dipunginakaken wonten sedaya *spesifikasi* komputer, satemah siswa saged ngambali materi piwulang wonten griya.

e) *Efisien* anggenipun ngginakaken *layer*

Indikator *validasi efisien* anggenipun ngginakaken *layer* wonten *validasi tahap I* saha *validasi tahap II* pikantuk biji 4 kagolong *kategori sae*. *Layer* sampun jumbuh kaliyan materi. Panganggening teks utawi seratan dipunjumbuhaken kaliyan kawontenanipun *layer* utawi panjangipun saha agengipun *layer*. Kanthi makaten, saged dipuntegesi bilih panganggenipun *layer* sampun sae lan *efisien*.

f) *Efisiensi* teks

Validasi tahap I saha *tahap II* ingkang dipuntindakaken dening dosen *ahli media* tumrap *efisiensi* teks, *validator* maringi biji 4 kagolong indikator ingkang sae. Teks ingkang dipunginakaken kangge ngandharan materi sampun *efisien*. Ukuran teksipun sampun trep boten alit sanget ugi boten ageng sanget lan saged kawaos kanthi gampil saha cetha. Kanthi makaten, sedayanipun panganggening teks sampun *efisien*.

g) *Respon* tumrap siswa

Dosen *ahli media* maringi biji 5 wonten *validasi tahap I* saha *II* kangge indikator *respon* tumrap siswa. *Video* gamelan wonten *media* sampun dipunjangkepi kaliyan tombol *play*, *pause*, saha *volume*. Menu gladhen ugi sampun dipunjangkepi kaliyan pandom nggarap soal saha anggenipun nggarap soal wekdalipun dipunwatesi. Kajawi makaten, siswa ugi saged mangertosi kanthi langsung wangsulun ingkang leres sarta wangsulun ingkang lepat nalika nggarap soal. Sasampunipun nggarap sedaya soal kanthi urut, siswa saged mangertos cacahipun wangsulun ingkang leres saha wangsulun ingkang lepat. Siswa ugi saged mangertosi biji ingkang dipunpikantuk saking asiling nggarap soal. Siswa ngambali gladhen malih menawi bijinipun dereng cekap mawi ngeklik “dipunambali”.

Kanthi makaten, tegesipun *video* gamelan saha gladhen ingkang dipundamel sampun sae sanget. *Media* piwulang ingkang dipundamel saged nuwuhaken kahanan ingkang *aktif* wonten pasinaon. Siswa ugi saged sinau piyambak manapa dene kelompok mawi *media* menika.

h) Gancar utawi botenipun *program*

Aspek gancar utawi botenipun program wonten *validasi tahap I* pikantuk biji 4 kagolong *kategori* sae. Dosen *ahli media* paring pamrayogi bilih *fungsi video* wonten ricikanipun gendhing dereng saged dipunambali, *video* asring macet-macet saha ngepause piyambak.

Sasampunipun *media* dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli media*, lajeng katindakaken *validasi tahap II* tumrap indikator gancar utawi

botenipun *program*. Saking *validasi tahap II* bijinipun mindhak dados 5, lan kagolong indikator ingkang sae sanget. *Kategori* kasebut paring teges bilih program ingkang wonten ing *media* piwulang Gamelan Jawi gadhah *kecepatan program* ingkang sae sanget. *Video* saged dipunstel kanthi gancar saha sampun boten macet-macet saha boten ngepause piyambak, satemah *video* ugi sampun saged dipunambali kanthi gancar.

i) *Media* saged narik kawigatosan

Pambiji dosen *ahli media* wonten *tahap I* saha *tahap II* tumrap *media* saged narik kawigatosan pikantuk biji 4 kagolong *kategori* sae. Tegesipun *media* piwulang ingkang dipundamel saged narik kawigatosan siswa kangge sinau, satemah siswa dados remen anggenipun sinau materi gamelan Jawi. Menika katingal saking gambar saha werni ingkang dipunginakaken maneka warna, satemah dados boten monoton.

j) Trepipun panganggening basa

Validasi tahap I lan *II* peranan trepipun panganggening basa, *validator* maringi biji 4 kagolong *kategori* sae. Perangan menika kagolong *kategori* sae amargi basa ingkang dipunginakaken sampun trep utawi leres saha gampil dipunmangertosi dening pangangge *media*. Ananging menawi wonten tembung-tembung ingkang boten dipunmangertosi tegesipun saged dipunpirsani wonten “kawruh basa”.

c. *Revisi Media Piwulang Gamelan Jawi*

Adhedhasar asiling *validasi* ingkang dipuntindakaken dening dosen *ahli* materi saha *ahli media*, lajeng pikantuk pamrayogi kangge ndandosi *media*

piwulang ingkang dipundamel. Wondene pamrayogi saking dosen *ahli* materi saha dosen *ahli media* kaandharaken kados makaten.

1) Validasi dening dosen *ahli* materi

Validasi ingkang dipuntindakaken dening dosen *ahli* materi ngasilaken mapinten-pinten pamrayogi. Pamrayogi menika dipundadosaken minangka dhasar kangge ndandosi *media* piwulang. Asiling *validasi* saking dosen *ahli* materi kaandharaken ing ngandhap menika.

a) *Pembenahan Sajian Gambar*

Gambar-gambar ingkan wonten ing *tampilan* menu utama, miturut dosen *ahli* materi wonten gambar ingkang kedah dipunbenahi malih supados langkung trep kaliyan kawontenan siswa Sekolah Dasar. Gambar ingkang dipunbenahi inggih menika gambar tiyang ingkang nyuling. Gambar tiyang nyuling dipundandosi amargi gambar menika kirang sae manawi kangge tuladha siswa SD, mliginipun kelas V.

(1) *Tampilan* saderengipun dipundandosi

Gambar ingkang wonten ing *tampilan* menu utama cacahipun sekawan. *Tampilan* salah satunggaling gambar ingkang wonten ing *tampilan* menu utama taksih kurang trep menawi kangge siswa SD, inggih menika gambar tiyang ingkang nyuling. Gambar tiyang ingkang nyuling menika rambutipun gondrong. Awit saking makaten, samangke saged dados tuladha ingkang awon kangge siswa SD, mliginipun kelas V. Kanthi makaten, gambar kasebat prelu dipunrevisi kaliyan gambar ingkang langkung trep kaliyan karakteristik siswa SD.



Gambar 2: Tampilan menu utama saderengipun dipundandosi

(2) Tampilan sasampunipun dipundandosi

Sasampunipun dipunrevisi jumbuh kaliyan pamrayogi saking dosen ahli materi, lajeng gambar ingkang nyuling dipungantos kaliyan gambar tiyang ingkang nuthuk gong. Gambar kasebut langkung trep lan langkung sae menawi kangge siswa SD kelas V.



Gambar 3: Tampilan menu utama sasampunipun dipundandosi

b) Tata Panyeratan Materi

Tata panyeratan materi wonten *media* piwulang sampun katingal rapi. Ananging, taksih wonten ingkang kedah dipundandosi. Dosen *ahli* materi paring pamrayogi supados tata panyeratan materi dipundamel langkung rapi malih.

(1) *Tampilan* saderengipun dipundandosi

Tampilan saderengipun dipundandosi taksih katingal dereng rapi. Seratan gangsa boten dipuntutup kaliyan tandha kurung saha panyeratan boten *proporsional*. Awit saking menika, tata panyeratan materi kedah dipunleresaken malih gayut kaliyan *pengaturan* panggenan panyeratanipun.



Gambar 4: *Tampilan* tata panyeratan materi saderengipun dipundandosi

(2) *Tampilan* sasampunipun dipundandosi

Tampilan lajeng dipundandosi adhedhasar pamrayogi saking dosen *ahli* materi. Sasampunipun dipundandosi, panyeratan materi sampun katingal rapi, tembung gangsa sampun dipunsukani tandha kurung tutup, lan sampun katingal

proporsional bab panggenan panyeratanipun. Kajawi makaten, *tampilan media* ugi sampun dipunjangkepi kaliyan gambar minangka panyengkuyung wosing materi.



Gambar 5: Tampilan tata panyeratan materi sasampunipun dipundandosi

Wonten sub materi perangan “Laras Gamelan” ugi prelu dipundandosi. Bab menika gayut kaliyan tata panyerating materi supados wosing materi saged kaandharaken kanthi cetha.

(1) *Tampilan* saderengipun dipundandosi

Tampilan saderengipun dipunrevisi, tata panyeratanipun dereng rapi. Seratan materi dereng dipunrata *kanan kiri*. Pamrayogi saking dosen *ahli* materi supados panyeratanipun dipundamel langkung rapi malih saha dipunjangkepi kaliyan pratelan ingkang jumbuh kaliyan materi supados andharaning materi langkung cetha saha jangkep lan saged paring tambahan pangertosan kangge siswa minangka pangangge *media* piwulang.



Gambar 6: *Tampilan* tata panyeratan materi saderengipun dipundandosi

(2) *Tampilan* sasampunipun dipundandosi

Adhedhasar pamrayogi saking dosen *ahli* materi, lajeng tata panyeratanipun materi dipundandosi lan dipundamel langkung rapi. Seratan materi sampun dipundamel rata *kanan kiri* saha dipundamel *scrol*. Andharan materi ugi sampun dipunjangkepi pratelan ingkang jumbuh kaliyan materi inggih menika perangan “Tiyang ingkang nabuh gamelan dipunarani niyaga” dipunjangkepi pratelan dados “Tiyang ingkang nabuh gamelan dipunsebat niyaga/wiyaga”.

Kanthi makaten, wosing materi saged kaandharaken kanthi cetha saha jangkep, satemah saged nggampilaken siswa kangge mangertosi materi. Siswa ugi saged pikantuk tambahan pangertosan saking andharan materi kasebut.



Gambar 7: *Tampilan* tata panyeratan materi sasampunipun dipundandosi

c) Irah-irahan Materi Dipungantos

Dosen *ahli* materi paring pamrayogi supados irah-irahan materi “Kawat/Senar” dipungantos lan dipunperang dados kalih inggih menika “Pethikan” lan “Gesek”. Bab menika supados irah-irahan materi trep kaliyan konteksipun saha dipunjangkepi kaliyan tuladha gambar gamelan ingkang jumbuh kaliyan irah-irahan supados langkung gampil anggenipun nyinau gamelan.

(1) *Tampilan* saderengipun dipundandosi

Tampilan saderengipun dipundandosi irah–irahan taksih “Kawat/Senar” saha dereng dipunjangkepi kaliyan tuladha gambar gamelan. Jumbuh kaliyan pamrayogi saking dosen *ahli* materi, panaliti ndandosi irah-irahan saha nyukani tuladha gambar gamelan kangge nyengkuyung wosing materi saha kangge tambahan informasi tumrap siswa



Gambar 8: Tampilan irah-irahan saderengipun dipundandosi

(2) *Tampilan* sasampunipun dipundandosi

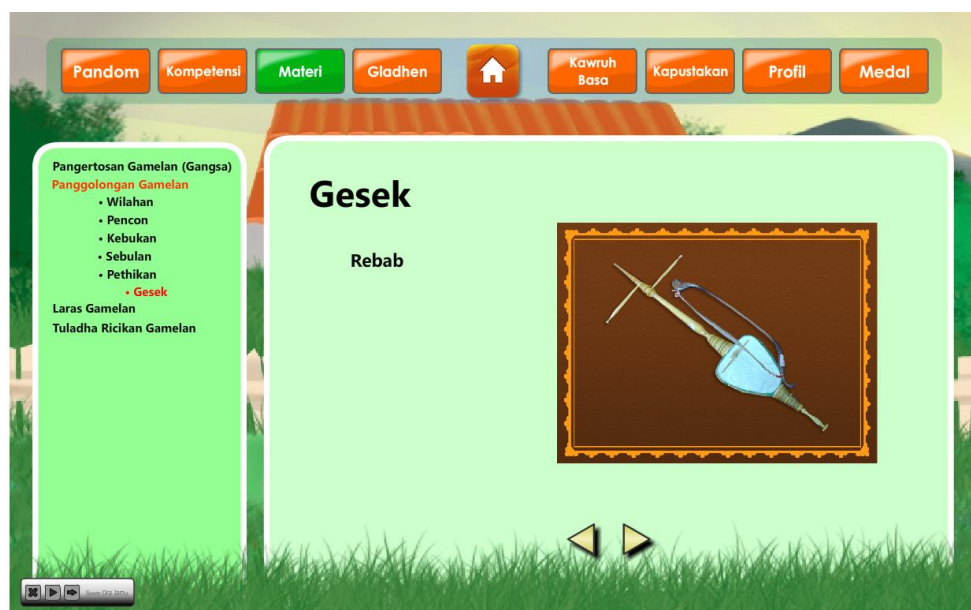
Sasampunipun dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi saking dosen *ahli* materi, lajeng *tampilan* dados ewah. Irah-irahan materi sampun dipungantos dados “Pethikan” saha “Gesek” lan dipunperang dados kalih *tampilan* sarta sampun dipunjangkepi kaliyan tuladha gambar gamelan.

Gamelan ingkang kalebet “Pethikan” inggih menika siter utawi celempung. Perangan “Pethikan” ugi sampun dipunjangkepi kaliyan gambar siter (celempung) minangka tuladha. Gamelan ingkang kalebet “Gesek” inggih menika rebab. Perangan menika ugi dipunjangkepi kaliyan gambar rebab minangka tuladha.

Adhedhasar *revisi* kasebut, andharan materi dados langkung cetha lan saged nggampilaken siswa anggenipun nyinau gamelan. Irah-irahan materi ugi dados trep kaliyan konteksipun.



Gambar 9: Tampilan irah-irahan sasampunipun dipundandosi



Gambar 10: Tampilan irah-irahan sasampunipun dipundandosi

Irah-irahan kangge menu “Perangan Gamelan” ugi dipungantos dados “Laras Gamelan”. Kajawi makaten, wosing materi perangan Laras Slendro ugi dipungantos supados trep.

(1) *Tampilan* saderengipun dipundandosi

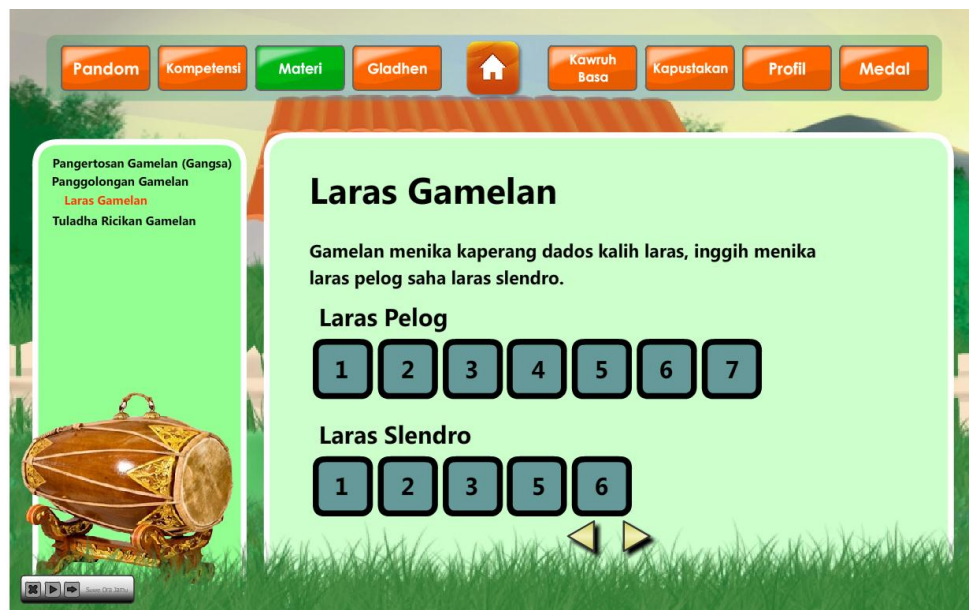
Saderengipun dipundandosi, irah-irahan materi taksih “Perangan Gamelan” saha materi bab Laras Slendro taksih 12356*i*. Pamrayogi saking dosen *ahli* materi gayut kaliyan wosing Laras Slendro, inggih menika supados *i* dipunicali, amargi kangge nada pentatonis perangan slendro namung kadapuk saking gangsal nada kemawon.



Gambar 11: *Tampilan* irah-irahan saderengipun dipundandosi

(2) *Tampilan* sasampunipun dipundandosi

Tampilan sasampunipun dipundandosi, Irah-irahan materi sampun dipunewahi dados “Laras Gamelan”, makaten ugi wosing Laras Slendro ugi sampun dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi saking dosen *ahli* materi inggih menika dados 1 2 3 5 6. Kajawi makaten, *tampilan* “Laras Gamelan” ugi dipunjangkepi kaliyan gambar kendhang minangka tuladha gambar gamelan kangge nyengkuyung wosing materi.



Gambar 12: Tampilan irah-irahan sasampunipun dipundandosi

d) Gambar wonten Menu Panggolongan Gamelan Dipuntambah

Tampilan wonten perangan Panggolongan Gamelan, miturut dosen *ahli* materi saenipun dipuntambahi tuladha gambar gamelan supados nyengkuyung wosing materi piwulang saha pratelanipun dipunjangkepi malih.

(1) Tampilan saderengipun dipundandosi

Saderengipun dipunrevisi wonten perangan "Panggolongan Gamelan" namung wonten seratan "Rejomulya (2009: 7) ngandharaken bilih panggolongan gamelan miturut bahan saha cara nabuh" dereng wonten irah-irahanipun saha dereng dipunsengkuyung kaliyan gambar tuladha gamelan.

Irah-irahan "Penggolongan Gamelan" kedahipun dipunserat ageng, amargi minangka irah-irah materi. Dosen *ahli* materi paring pamrayogi supados seratan "Rejomulya" dipungantos kaliyan "Penggolongan Gamelan", lajeng sertan "Rejomulya" dipunserat alit kemawon wonten ing sangandhaping seratan

“Panggolongan Gamelan”. Kajawi makaten, pratelan ingkang nedahaken panggolongan gamelan ugi dipunserat supados materi langkung jangkep.



Gambar 13: *Tampilan* menu panggolongan gamelan saderengipun dipundandosi

(2) *Tampilan* sasampunipun dipundandosi

Sasampunipun dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli* materi, inggih menika supados irah-irahan “Panggolongan Gamelan” dipunserat saha dipuntambah tuladha gambar gamelan. *Tampilan* dados ewah. Irah-irahan sampun kaserat mawi aksara ingkang ageng, satemah gampil dipunwaos. Pratelan panggolongan gamelan miturut bahan saha cara nabuh ugi sampun dipunserat, inggih menika wilahan, pencon, kebukan, sebulan, pethikan, saha gesek.

Pratelan ingkang sampun wonten, dipunsengkuyung kaliyan gambar gamelan minangka tuladha. Tuladha gambar gamelan ingkang wonten, kajumbuhaken kaliyan perangan panggolongan gamelan. Gambar saron minangka tuladha saking wilangan, rebab minangka tuladha saking gesek, bonang,

minangka tuladha saking pencon, lan sapanunggalanipun. Awit saking menika, wosing materi perangan “Penggolongan Gamelan” saged paring pangertosan tumrap siswa, satemah siswa langkung mangertos bab-bab ingkang gayut kaliyan materi gamelan.



Gambar 14: *Tampilan* menu panggolongan gamelan sasampunipun dipundandosi

Wonten menu materi gamelan perangan “Kebukan” ugi prelu dipunjangkepi kaliyan pratelan supados andharan materi langkung cetha saha gambar kangge nyengkuyung wosing materi.

(a) *Tampilan* saderengipun dipundandosi

Saderengipun dipundandosi, materi “Kebukan” namung kaserat kendhang kemawon, dereng wonten pratelan bab jinising kendhang saha gambaripun. Dosen ahli materi paring pamrayogi supados dipunjangkepi malih kaliyan jinising kendhang inggih menika batangan, ketipung, saha bem supados andharan materi langkung cetha saha jangkep lan dipunsukani tuladha gambar kendhang.



Gambar 15: *Tampilan* menu panggolongan gamelan saderengipun dipundandosi

(b) *Tampilan* sasampunipun dipundandosi

Tampilan sasampunipun dipundandosi, ewah dados kados makaten.



Gambar 16: *Tampilan* menu panggolongan gamelan sasampunipun dipundandosi

e) Tata Panyeratan Tembung

Tata panyeratan tembung dipundandosi supados jumbuh kaliyan ejaan ingkang leres.

(1) *Tampilan* saderengipun dipundandosi

Tata panyeratan tembung dipundandosi supados andharan tumrap wosing materi *media* piwulang langkung cetha saha gampil dipunmangertosi dening pangangge *media*. Dosen *ahli* materi paring pamrayogi supados ndandosi perangan tembung-tembung ingkang kirang trep. Tembung ingkang dipundandosi inggih menika “benda” dipungantos kaliyan tembung “samukawis”, saha wonten perangan dudutan pangertosan gamelan Jawi ukaranipun dipuntrepaken malih supados langkung trep.



Gambar 17: *Tampilan* tata panyeratan tembung saderengipun dipundandosi

(2) *Tampilan* sasampunipun dipundandosi

Sasampunipun dipunrevisi lajeng katingal bedanipun, tembung-tembung ingkang kirang trep sampun dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli* materi. Kanthi makaten, wosing materi saged kaandharaken kanthi cetha.



Gambar 18: *Tampilan* tata panyeratan tembung sasampunipun dipundandosi

Wonten materi “Laras Gamelan” tata panyeratan tembung ugi taksih kirang trep lan prelu dipundandosi supados trep kaliyan ejaan ingkang leres.

(1) *Tampilan* saderengipun dipundandosi

Saderengipun dipundandosi, taksih ngginakaken tembung “dipunarani niyaga” lajeng dipungantos dados “dipunsebat niyaga” supados trep kaliyan konteksipun. Lajeng tembung “wlulang kewan” dipungantos dados “walulang kewan”. Pamrayogi saking dosen *ahli* materi supados tembung-tembung ingkang kirang trep kasebat dipundandosi.



Gambar 19: Tampilan tata panyeratan tembung saderengipun dipundandosi

(2) *Tampilan* sasampunipun dipundandosi

Jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli* materi, anggenipun dipundandosi andharan materi. Wondene *tampilan*ipun dados kados ing ngandhap menika.



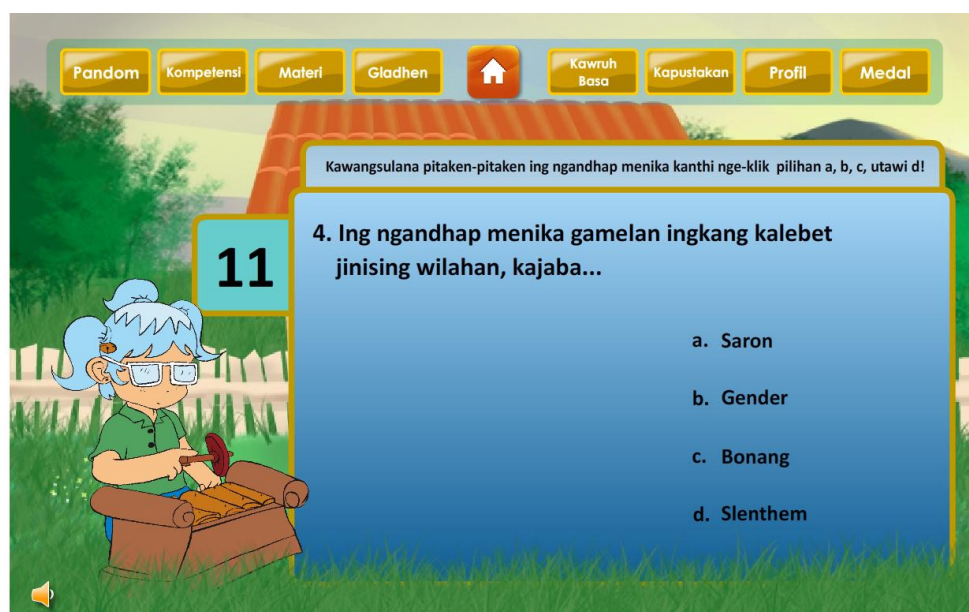
Gambar 20: Tampilan tata panyeratan tembung sasampunipun dipundandosi

f) Werni Seratan

Werni seratan “kajaba” wonten gladhen nomer 4 ngginakaken werni cemeng. Lajeng, panaliti ndandosi seratan tembung “kajaba” jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli* materi dados werni abrit. Panyeratan pilihan wangsulana dipundandosi malih supados katingal rapi.

(1) *Tampilan* saderengipun dipundandosi

Tampilan saderengipun dipunrevisi, seratan tembung “kajaba” dipunserat mawi werni cemeng. Lajeng, dosen *ahli* materi paring pamrayogi supados dipungantos mawi werni abrit kangge mbedakaken lan supados cetha.



Gambar 21: *Tampilan* werni seratan saderengipun dipundandosi

(2) *Tampilan* sasampunipun dipundandosi

Sasampunipun dipundandosi, *tampilan* seratan “kajaba” sampun dipunserat mawi werni abrit. Kanthi makaten, ancas saking soal gladhen kasebut dados langkung cetha.



Gambar 22: Tampilan werni seratan sasampunipun dipundandosi

g) Tata Tulis Kawruh Basa

Panyeratan Kawruh Basa nggampilaken siswa kangge mangertosi teges salah satunggaling tembung saha kangge nambah kosakata. Wonten *media* piwulang dipunsameptakaken Kawruh Basa ingkang ngemot tembung-tembung ingkang dipunjangkepi kaliyan tegesipun. Ananging, Kawruh Basa ingkang wonten dereng jumbuh kaliyan paugeran tata panyeratan. Lajeng, dosen *ahli* materi paring pamrayogi supados ndandosi tata panyeratanipun supados jumbuh kaliyan paugeranipun. Tata penyaratan Kawruh Basa sami kaliyan tata panyeratan tembung wonten kamus. Panganggenipun aksara Kapital dipungantos kaliyan aksara alit.

(1) Tampilan saderengipun dipundandosi

Tampilan panyeratan tembung wonten Kawruh Basa saderengipun dipunrevisi taksih ngginakaken aksara Kapital saha anggenipun nyerat dereng

lurus lan tembung “wlulang” dipungantos kaliyan tembung “walulang”. Pramila, *tampilan* Kawruh Basa dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi saking dosen ahli materi.



Gambar 23: *Tampilan* kawruh basa saderengipun dipundandosi

(2) *Tampilan* sasampunipun dipundandosi

Tampilan panyeratan tembung wonten Kawruh Basa sasampunipun dipundandosi, lajeng wonten bedanipun. Tata panyeratan tembung wonten Kawruh Basa sampun dipunjumbuhaken kaliyan paugeran panyeratan, inggih menika panyeratan tembung ingkang saderengipun mawi aksara Kapital sampun dipunserat mawi aksara alit sedaya lan sampun dipunserat *lurus*.

Tembung “wlulang” sampun dipungantos dados “walulang”. Kanthi makaten, kawruh basa ingkang wonten saged paring informasi tumrap tembung-tembung ingkang dereng dipunmangertosi tegesipun.



Gambar 24: *Tampilan* kawruh basa sasampunipun dipundandosi

h) Panyeratan Kapustakan

Panyeratan Kapustakan dereng jumbuh kaliyan pandom panyeratan Kapustakan. Dosen *ahli* materi paring pamrayogi supados panyeratan Kapustakan dipunjumbuhaken kaliyan pandom panyeratan Kapustakan, irah-irahan saha nama percetakan buku boten sisah dipunserat mawi ***Bold***

(1) *Tampilan* saderengipun dipunrevisi

Panyeratan Kapustakan dereng jumbuh kaliyan pandom panyeratan Kapustakan ingkang baku, satemah prelu dipundandosi. Panyeratan asma pangripta buku, nama kutha, saha nama penerbit kaserat mawi seratan ***bold***. Dosen *ahli* materi paring pamrayogi supados bab kasebut boten sisah dipunserat mawi aksara ***bold*** saha panyeratan Kapustakan dipunjumbuhaken kaliyan tata panyertan Kapustakan ingkang baku.



Gambar 25: *Tampilan* kapustakan saderengipun dipundandosi

(2) *Tampilan* sasampunipun dipunrevisi

Tampilan Kapustakan sasampunipun dipundandosi, panyeratan Kapustakan sampun jumbuh kaliyan pandom panyeratan Kapustakan ingkang baku..



Gambar 26: *Tampilan* kapustakan sasampunipun dipundandosi

i) Gendhing Pangiring Dipuntambah

Gendhing pangiring namung satunggal wonten salebeting *media* piwulang. Pramila dosen *ahli* materi paring pamrayogi supados gendhing pangiring dipuntambah malih pilihanipun.

(1) *Tampilan* saderengipun dipundandosi

Tampilan saderengipun dipundandosi boten wonten pilihan gendhing kangge gendhing pangiring. Pramila dosen *ahli* materi paring pamrayogi bilih pilihan gendhingipun prelu dipuntambah supados siswa saged milih gendhing, satemah langkung ngremenaken tumrap siswa anggenipun ngginakaken *media* piwulang menika. Gambar *icon* iringan wonten ngandhap iring kiwa.



Gambar 27: *Tampilan* gendhing pangiring saderengipun dipundandosi

(2) *Tampilan* sasampunipun dipundandosi

Tampilan sasampunipun dipundandosi katingal iringan musik ingkang dipundamel sampun wonten pilihanipun, inggih menika wonten 3 pilihan. Kanthi makaten, siswa saged milih iringan kangge ngiringi lampahing ngecakaken *media*

piwulang. Kajawi makaten, siswa ugi saged mangertosi irah-irahanipun gendhing ingkang nembe dipunsetel lan saged mejahi iringan menawi boten badhe ngginakaken iringan wonten salebeting *media*. Gambar gendhing iringan wonten ngandhap iring kiwa.



Gambar 28: Tampilan gendhing pangiring sasampunipun dipundandosi

2) *Validasi* dening Dosen Ahli Media

Adhedhasar *validasi* ingkang dipuntindakaken dening dosen ahli media, lajeng pikantuk pamrayogi ingkang dipunginakaken kangge ndadosi perangan tartamtu supados *media* piwulang ingkang dipunasilaken gadhah *kualitas* ingkang sae. *Validasi* saking dosen ahli media kaandharaken kados makaten.

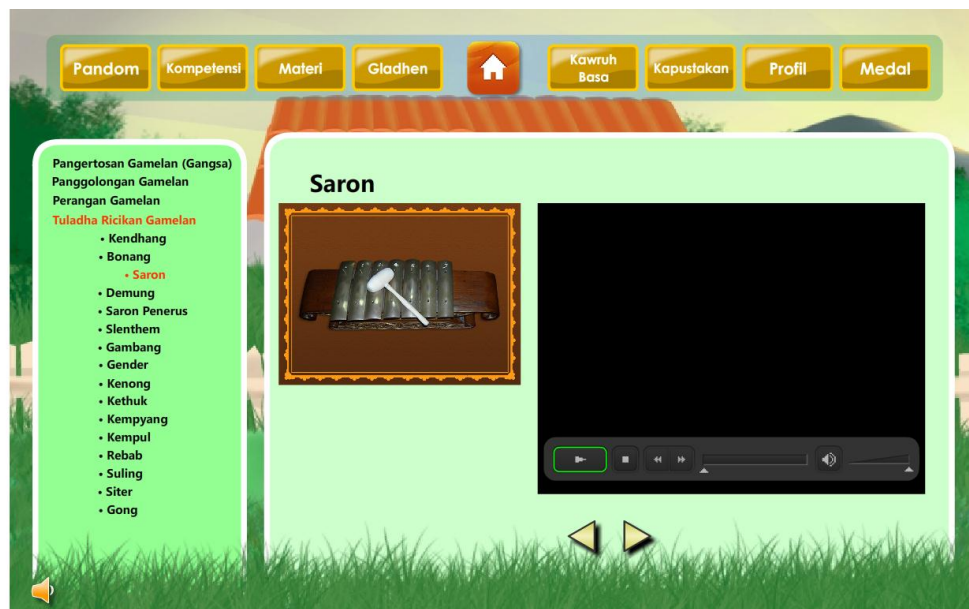
a) *Pembenahan Video*

Panaliti ngginakaken *video* wonten salebeting *media* piwulang minangka tuladha ricikan gamelan. Ananing, *video* kasebut nemahi pepalang. Miturut dosen

ahli media fungsi video wonten ricikanipun gendhing dereng saged dipunambali pramila kedah dipundandosi.

(1) *Tampilan* saderengipun dipundandosi

Tuladha *video* ricikanipun gamelan saderengipun dipundandosi *fungsi video* ricikanipun gendhing dereng saged dipunambali. *Video* dereng lumampah kanthi gancar utawi asring *macet-macet*, *video* asring ngepause piyambak nalika dipunambali. Jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli media*, lajeng *videonipun* dipundandosi.



Gambar 29: Tampilan video saderengipun dipundandosi

(2) *Tampilan* sasampunipun dipundandosi

Dosen *ahli media* paring pamrayogi bilih tuladha *video* ricikanipun gendhing dipundandosi, supados saged dipunambali. Sasampunipun dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen *ahli media*, lajeng *fungsi video* sampun saged dipunambali. *Video* sampun gancar lan boten *macet-macet* malih nalika

dipunsetel, menapa dene dipunambali. Kanthi makaten, *fungsi video* minangka tuladha sampun katingal sae saha wosing materi saged kaandharaken kanthi cetha.



Gambar 30: Tampilan video sasampunipun dipundandosi

3. Pambiji saha Pamanggih Guru Basa Jawi lan Siswa Kelas V tumrap *Media* Piwulang Gamelan Jawi

Pambiji saha pamanggih guru basa Jawi lan siswa, dipunlampahi sabibaripun dosen *ahli* materi saha dosen *ahli media* maringi pasarujukan bilih *media* ingkang dipundamel sampun *layak* dipunujicoba dhateng siswa SD kelas V. Wondene andharan pambiji saha pamanggih guru basa Jawi lan siswa tumrap *kualitas media*, kados makaten.

a. Pambiji Guru Basa Jawi tumrap *Media* Piwulang Gamelan Jawi

Pambiji *kualitas media* piwulang dening guru basa Jawi dipunlampahi kangge ngukur *kualitas media* piwulang saking peranan leresipun *konsep* saha Kompetensi sarta peranan *kualitas tampilan*. Pambiji *kualitas media* piwulang dening guru basa Jawi dipunlampahi sabibaripun dipuntindakaken *validasi* dening

dosen *ahli* materi saha dosen *ahli media*. Pambiji *kualitas media* piwulang kasebat katindakaken dening ibu Sri Sudarti, A.Ma.

Panjenenganipun minangka guru basa Jawi Sekolah Dasar kelas V SD N Sendangadi 1. Saking menika guru basa Jawi saged maringi pambiji nalika *proses ujicoba* lumampah. Guru saged mriksani kanthi langsung kadospundi cara ngecakaken *media* piwulang wonten proses pasinaon. Pambiji ingkang dipuntindakaken dening guru basa Jawi kaperang dados kalih *aspek* pambiji, inggih menika *aspek* leresipun *konsep* saha Kompetensi, lan *aspek kualitas tampilan*.

Adhedhasar asiling panaliten (**tingali tabel 19**), asiling pambiji guru basa Jawi tumrap perangan leresipun *konsep* saha Kompetensi pikantuk rata-rata 88% lan kagolong *kategori* sae sanget. Saking asiling menika nedahaken bilih perangan leresipun *konsep* saha Kompetensi wonten salebeting *media* ingkang dipundamel menika sampun sae sanget. Wondene andharan pambiji leresipun *konsep* saha Kompetensi inggih menika.

1) Jumbuhipun materi kaliyan Kompetensi Dasar ingkang wonten ing Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

Indikator jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar ingkang wonten ing Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pikantuk biji 5 lan kagolong *kategori* sae sanget. Tegesipun, bilih materi gamelan ingkang dipundamel wonten *media* piwulang jumbuh kaliyan kurikulum ingkang dipunginakaken wonten ing wekdal menika. Adhedhasar kurikulum KTSP, materi gamelan minangka materi

piwulang kelas V Sekolah Dasar semester gasal wonten ing Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY).

2) Urutanipun materi sampun trep

Guru basa Jawi paring biji 4 lan kagolong *kategori* sae tumrap indikator urutanipun materi sampun trep. Indikator menika dipunsebat sae amargi materi ingkang dipunandharaken wonten *media* menika urutanipun sampun sae. Bab menika dipunsengkuyung kaliyan cethanipun andharan materi gamelan Jawi ingkang dipunjanglepi gambar saha *video* gamelan Jawi.

3) Cetha utawi botenipun *evaluasi* utawi gladhen

Indikator cetha utawi botenipun *evaluasi* utawi gladhen dipunparingi biji 4 lan kagolong *kategori* sae. Kagolong *kategori* sae amargi cacahipun *evaluasi* ingkang wonten salebeting *media* piwulang cetha lan cekap menawi dipunginakaken kangge gladhen siswa. Bab menika dipunsengkuyung kaliyan pandom kangge nggarap soal *evaluasi*, siswa saged mangertosi kanthi langsung wangsulan ingkang leres saha lepat satemah siswa saged sinau kanthi mandhiri. Wontenipun *evaluasi* saged mbiyantu siswa kangge ngukur panguwaosan siswa tumrap materi gamelan.

4) Jumbuhipun *media* ingkang dipunginakaken kaliyan Kompetensi Dasar

Indikator jumbuhipun *media* ingkang dipunginakaken kaliyan Kompetensi Dasar, miturut pambiji guru basa Jawi kagolong *kategori* sae sanget. Bab menika amargi, panaliti saderengipun damel *media* piwulang menika langkung rumiyin rembagan kaliyan guru basa Jawi saha ningali kurikulum.

Media piwulang menika dipunjumbuhaken kaliyan Kompetensi Dasar ingkang kamot ing kurikulum inggih menika “*Memahami wacana lisan tentang gamelan yang dibacakan atau melalui berbagai media*”. Bab menika dipunjurung kaliyan menu “kompetensi” wonten salebeting *media* piwulang minangka bukti bilih materi gamelan saestu kamot wonten ing kurikulum KTSP.

5) Cetha utawi botenipun basa kaliyan ejaan ingkang dipunginakaken

Indikator cetha utawi botenipun basa kaliyan ejaan ingkang dipunginakaken pikantuk biji 4 lan kagolong *kategori* sae. Tegesipun, andharan materi wonten *media* piwulang menika ngginakaken basa sarta ejaan ingkang cetha saha jumbuh kaliyan ejaan ragam basa krama ingkang leres.

Adhedhasar asiling panaliten (**tingali tabel 20**), asiling pambiji guru basa Jawi tumrap *aspek kualitas tampilan* pikantuk rata-rata pambiji 96% lan kagolong *kategori* sae sanget. Andharan asiling pambiji *kualitas tampilan* saking guru basa Jawi inggih menika.

1) Cetha utawi botenipun pitedah anggenipun ngginakaken *media* piwulang Gamelan Jawi kanthi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8*

Indikator cetha utawi botenipun pitedah anggenipun ngginakaken *media* piwulang Gamelan Jawi kanthi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8* pikantuk biji 5 lan kagolong *kategori* sae sanget. Pambiji sae sanget nedahaken bilih pitedah anggenipun ngginakaken *media* saha pitedah kangge nggarap soal gladhen wonten menu “gladhen” cetha saha nggampilaken siswa minangka pangangge *media* piwulang gamelan Jawi.

2) Trepipun tatanan warni

Guru basa Jawi paring biji 5 tumrap indikator trepipun tatanan warni lan kagolong *kategori* sae sanget. Tegesipun, pamilihing *komposisi* werni ingkang dipunginakaken wonten *media* piwulang minangka sarana kangge narik kawigatosan siswa/pangangge *media* sampun trep lan sae sanget. Werni ingkang dipunginakaken jumbuh kaliyan karakteristik siswa, satemah siswa dados remen ngginakaken *media* piwulang menika minangka sarana kangge sinau materi gamelan.

3) *Tampilan*ipun menu

Pambiji indikator *tampilan*ipun menu wonten *media* piwulang miturut guru basa Jawi kagolong *kategori* sae sanget. *Kategori* sae sanget nedahaken bilih *tampilan* menu ingkang wonten ing salebeting *media* piwulang ingkang katingal sae saha cetha, menapadene dipunjangkepi kaliyan tombol-tombol kangge nggampilaken siswa nglampahaken *media* satemah siswa saged mangertosi wosing *media* piwulang gamelan Jawi.

4) Jinis saha ukuranipun teks

Panganggenipun jinis saha ukuranipun teks kalebet *kategori* sae sanget, adhedhasar pambiji guru basa Jawi. Tegesipun, bilih jinising aksara ingkang dipunginakaken sampun trep saha seratan ingkang boten alit sanget ugi boten ageng sanget satemah cetha saha gampil dipunwaos dening pangangge *media* menika. Seratan saged dipunpreksani saha dipunwaos kanthi cetha wonten komputeripun piyambak-piyambak, ugi menawi dipunpreksani kanthi ngginakaken *LCD (Liquid Crystal Display)*.

5) *Kualitas gambar wonten video*

Indikator *kualitas gambar wonten video* pikantuk biji 4 lan kagolong *kategori sae*. Pambiji sae, tegesipun gambar ingkan samepta wonten *video* sampun jumbuh kaliyan materi piwulang, satemah saged mbiyantu siswa anggenipun mangertosi saha nguwaosi materi gamelan.

Adhedhasar asiling sedaya pambiji ingkang dipuntindakaken dening guru basa Jawi SD N Sendangadi 1, pramila saged dipunmangertosi rata-rata biji saking perangan leresipun *konsep* saha Kompetensi sarta perangan *kualitas tampilan*. Saking kalih perangan kasebut pikantuk rata-rata *persentase* 92% kagolong *kategori sae* sanget. Bab menika saged dipuntegesi bilih *media* piwulang ingkang dipundamel ngginakaken *aplikasi Macromedia Flash Professional 8* sampun kagolong *media* kanthi *kriteria* ingkang sae.

b. Pamanggih Siswa tumrap *Media* Piwulang Gamelan Jawi

Pambiji pamanggih siswa saged dipunmangertosi sasampunipun dipunlampahi *ujicoba produk media* piwulang gamelan Jawi ingkang dipunjangkepi angket pamanggih siswa saha data asiling *evaluasi* siswa.

Ujicoba media piwulang dening siswa kelas V SD dipunlampahi sasampunipun dosen *ahli* materi saha dosen *ahli media* paring *validasi* tumrap *media* piwulang, satemah *media* piwulang kasebat dipunsarujuki *layak* dipun*ujicoba* lapangan. Saderengipun dipun*ujicoba* tumrap siswa, *media* piwulang kasebat dipunbiji langkung rumiyin dening guru basa Jawi.

Ujicoba media piwulang dipunlampahi dening siswa kelas VB ingkang cacahipun 20 siswa. Panaliti nglampahi *ujicoba* kanthi dados paraga minangka

guru lan dipundampingi dening guru basa Jawi SD N Sendangadi 1 inggih menika Ibu Sri Sudarti. Wonten SD N Sendangadi 1 *fasilitas* komputer sampun jangkep lan jumbuh kaliyan kabetahanipun. Wonten ing *laboratorium* komputer menika wonten 21 unit komputer. Cacahipun komputer ingkang winates ndadosaken pepalang wonten proses *ujicoba*. Amargi wonten 3 unit komputer ingkang rusak.

Siswa dipundampingi panaliti anggenipun ngginakaken *media* piwulang gamelan Jawi. Sasampunipun sedaya siswa siyaga, pramila proses pasinaon materi gamelan kanthi ngginakaken *media* piwulang dipunwiwiti. *Ujicoba* dipunwiwiti kanthi nguripaken komputer, dipunlajengaken mbika program *media* piwulang gamelan Jawi. Sabibaripun sedaya siswa mbika program *media* piwulang, lajeng panaliti maringi tuladha caranipun ngginakaken *media* saha ngandharaken materi piwulang gamelan Jawi mawi LCD (*Liquid Crystal Display*).

Wiwit saking mlebet wonten pambuka, menu utama, dipunlajengaken mlebet wonten menu pandom, kompetensi, saha menu materi ingkang sampun samepta. Salajengipun, siswa kelas VB sami tumut ngginakaken *media* wonten komputeripun piyambak-piyambak. Urutanipun materi ingkang wonten salebeting *media* piwulang dipunwiwiti saking Pangertosan Gamelan (gangsa), Panggolongan Gamelan, Laras Gamelan, saha Tuladha Gamelan. Menawi wonten tembung-tembung ingkang awrat ing salebeting andharan materi, siswa saged madosi tegesipun tembung kasebat wonten ing menu “kawruh basa”. Salajengipun, siswa mlebet wonten menu “gladhen” kangge nggarap soal ingkang sampun dipuncawisaken.

Soal ingkang wonten ing menu “gladhen” cacahipun 15 soal pilihan ganda ingkang dipunjangkepi kaliyan pitedah nggarap soal gladhen. Kanthi *otomatis* siswa saged mangertosi langsung wangsulan ingkang leres saha wangsulan ingkang lepat. Siswa ugi saged mangertosi langsung cacahipun biji ingkang dipunpikantuk dening siswa sabibaripun nggarap sedaya soal. Kajawi makaten, siswa ugi saged ngambali malih nggarap soal kanthi ngeklik tombol “dipunambali” menawi bijinipun dereng cekap utawi dereng saged nggayuh biji KKM.

Sabibaripun proses *ujicoba*, siswa kasuwun suka pamanggih tumrap *media* piwulang kasebut, kanthi ngisi angket ingkang sampun dipunsameptakaken dening panaliti kanthi nyukani tandha centhang (✓) wonten saben wedharan utawi indikator. Angket pamanggih siswa tumrap *media* piwulang gamelan Jawi kaperang dados 4 *aspek*. *Aspek* kasebut inggih menika *aspek* gampilipun mangertosi, *aspek* kemandirian sinau, *aspek* penyajian *media*, saha *aspek* pengoperasian *media*.

Asiling *aspek* gampilipun mangertosi (**tingali tabel 21**) dening siswa pikantuk *persentase* 89,17%. *Persentase* kasebut, kagolong *kategori* sarujuk sanget. Kanthi *media* piwulang interaktif ingkang dipunjangkepi kaliyan pandom panganggening *media*, ndadosaken siswa gampil anggenipun mangertosi wosing materi piwulang.

Asiling *aspek* kemandirian sinau (**tingali tabel 22**) angsal 88%. *Persentase* kasebut, kagolong *kategori* sarujuk sanget. Bab menika nedahaken bilih *media* piwulang menika saged dipunginakaken minangka sarana sinau kanthi mandhiri

dening siswa. Wontenipun pandom migunakaken *media* saha pandom nggarap gladhen, ndadosaken siswa langkung gampil anggenipun ngecakaken *media* piwulang, satemah siswa boten prelu pendamping lan saged sinau kanthi mandhiri wonten ing griya.

Asiling *aspek penyajian media* (**tingali tabel 23**) pikantuk rata-rata *persentase* biji 90% kagolong *kategori* sarujuk sanget. Tegesipun, siswa sarujuk sanget bilih *penyajian media* ingkang dipunwujudaken arupi CD (*Compaq Disc*) lan ngemot materi piwulang gamelan Jawi narik kawigatosan siswa. Babagan kasebat saged dipunpriksani saking *tampilan media* kados, *komposisi* werni, pilihan gendhing, gambar saha *animasi*, *video*, seratan, suwanten, saha *layer* ingkang maneka warni. Kanthi makaten, *penyajian media* piwulang saged narik kawigatosan siswa satemah siswa dados remen sinau gamelan ngginakaken *media* menika.

Asiling *aspek pengoperasian media* (**tingali tabel 24**) inggih menika 88%, kagolong *kategori* sarujuk sanget. Bab menika nedahaken bilih siswa saged ngginakaken *media* piwulang gamelan Jawi kanthi gampil tanpa pambiyantu saking tiyang sanes amargi *media* piwulang menika sampun dipunjangkepi kaliyan pitedah panganggenipun *media*, lan pitedah nggarap soal. Kajawi makaten, tombol-tombol ingkang cumawis cetha ugi gampil dipunginakaken.

Adhedhasar asiling pamanggih siswa saking sedaya peranan ing antawisipun peranan gampilipun mangertosi, *kemandirian* sinau, *penyajian media*, saha *pengoperasian media*, pramila angsal rata-rata *persentase* 88,79%. *Persentase* kasebut, kagolong *kategori* sarujuk sanget. Tegesipun, siswa sarujuk

sanget tumrap panganggening *media* menika wonten piwulang gamelan. *Media* piwulang menika saged narik kawigatosan siswa saha nggampilaken siswa anggenipun mangertosi wosing materi piwulang gamelan Jawi. Wondene saperangan pamanggih saha pamrayogi ingkang dipunserat wonten angket saged dipunpriksani wonten ngandhap menika.


1) Pamanggih saking Intan Wahyu P

Pamanggih saking Intan Wahyu P, minangka siswa SD kelas V. Pamanggih saking Intan tumrap *kualitas media* inggih menika “*medianya menarik, bagus. Bagusnya ada gambar berwarna-warni*”. Saking pamanggih kasebut, nedahaken bilih *media* menika saged narik kawigatosan siswa kangge sinau materi gamelan amargi wonten gambar-gambar ingkang saged narik kawigatosan..

E. Pamrayogi

*medianya menarik bagus - bagusnya ada gambar
berwarna - warni*

Yogyakarta, ...30... Juli 2013.....
Siswa


Intan wahyu p

2) Pamanggih saking Muhammad Anwar Mustofa

Pamanggih saking Anwar minangka siswa SD kelas V. Pamanggih saking Anwar inggih menika “*medianya bagus dan menarik dan bagusnya ada*

musiknya”. Saking pamanggih kasebut nedahaken bilih *media* piwulang ingkang dipunsengkuyung kaliyan musik saged narik kawigatosan siswa kangge sinau ngginakaken *media* piwulang.

E. Pamrayogi

mediang2 bagus chmanarik dan bag2 sing gatah
musibnya

Yogyakarta, 30 Juli 2013.....

Siswa

Cing

Muhammad Anwarman The Fa.

3) Pamanggih saking Aldi Saputra

Pamanggih saking Aldi, ugi minangka siswa SD kelas V. Pamanggih saking Aldi tumrap *kualitas media* inggih menika “*medianya menarik, sehingga aku senang mengerjakan soal*”. Saking pamanggih siswa kasebut, nedahaken bilih *media* menika narik kawigatosan, satemah siswa remen nalika nggarap gladhen.

E. Pamrayogi

Media yang menarik sehingga aku senang mengerjakan
soal.

Yogyakarta, 30 Juli 2013.....

Siswa

Aldi Saputra

4) Pamanggih saking Latifah Gustia

Pamanggih saking Latifah tumrap *kualitas media* inggih menika “*media ini sangat membantu untuk menghafalkan rupa-rupa gamelan*”. Saking pamanggih kasebut, nedahaken bilih *media* menika mbiyantu sanget kangge mangertosi wujudipun gamelan.

E. Pamrayogi

media ini sangat membantu untuk menghafalkan rupa-rupa gamelan

Yogyakarta, 30 Juli 2013.....

Siswa



Latifah Gustia R....

5) Pamanggih saking Nida Putri H

Pamanggih saking Latifah tumrap *kualitas media* inggih menika “*media ini menarik tidak ada kekurangannya*”. Saking pamanggih kasebut, nedahaken bilih *media* ingkang dipundamel kangge ngandharaken materi gamelan menika saged narik kawigatosan tumrap siswa minangka panagangge *media* saha boten wonten kekuranganipun.

E. Pamrayogi

Media Bhs Jawa menarik tidak ada kekurangan

Yogyakarta, 30 Juli 2013

Siswa



NIDA PUTRI H.

Adhedhasar data asiling *evaluasi* siswa (**tabel 25**) saged dipunmangertosi bilih saking KKM mata pelajaran basa Jawi ingkang sampun dipuntetepaken pihak sekolah inggih menika 73. 80% siswa saged nggayuh KKM ingkang sampun dipuntetepaken dening sekolah, wondene 20% siswa boten saged nggayuh KKM. Saking asil kasebut, saged dipunmangertosi bilih panguwaosan siswa tumrap materi gamelan, kagolong sae. Tegesipun, *media* piwulang ingkang dipundamel saged paring *motivasi* tumrap siswa saha nuwuhaken patrap mandhiri dhateng siswa lan nggampilaken siswa kangge mangertosi wosing piwulang.

BAB V PANUTUP

A. Dudutan

Panaliten ingkang dipunlampahi menika kalebet jinis panaliten *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* inggih menika panaliten ingkang dipunlampahi kanthi cara-cara tartamtu, satemah saged ngasilaken setunggal *produk*. *Produk* ingkang dipunasilaken inggih menika *media* piwulang gamelan Jawi ingkang awujud CD (*Comapaq Disc*). Materinipun inggih menika gamelan Jawi. Adhedhasar asiling panaliten saha pirembaganipun, nedahaken bilih:

1. Cara damel *media* piwulang gamelan Jawi mawi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8* nglampahi *tahap-tahap* damel *media*. *Tahap* damel *media* piwulang wonten panaliten menika, ing antawisipun *tahap analisis*, *tahap* damel rancangan *media*, *tahap* damel *media* piwulang, *tahap validasi* saha *ujicoba*, lan *tahap pungkasaning media*.
2. *Validasi kualitas media* piwulang Gamelan Jawi mawi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8* dipuntindakaken dening dosen *ahli* materi saha dosen *ahli media*. Biji *kualitas media* saking dosen *ahli* materi pikantuk 81,13%, lan kagolong *kategori* sae sanget. Biji *kualitas media* saking dosen *ahli media* *persentasenipun* 81,5%, kagolong *kategori* sae sanget.
3. Pambiji *kualitas media* piwulang Gamelan Jawi dening guru basa Jawi pikantuk *persentase* 92%, kagolong *kategori* sae sanget. Biji adhedhasar saking sedaya angket pamanggih siswa tumrap *media* piwulang gamelan Jawi, angsal *persentase* 88,79% ingkang kagolong *kategori* sarujuk sanget.

Adhedhasar pambiji *kualitas media* dening dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, guru basa Jawi, lan pamanggih siswa, lajeng pikantuk rata-rata *persentase* saking sedaya pambiji inggih menika 85, 86%. *Persentase* kasebut, kagolong *kategori* sae sanget. Kanthi makaten, nedahaken bilih *media* piwulang ingkang dipundamel saged narik kawigatosan siswa saha kanthi *media* menika, siswa langkung gampang anggenipun mangertosi wosing materi piwulang gamelan. Bab menika saged dipunpriksani saking asiling *evaluasi* siswa. *Persentase* siswa ingkang bijinipun ≥ 73 utawi saged nggayuh standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) ingkang sampun dipuntemtuaken sekolah inggih menika 80%.

B. Implikasi

Media piwulang ingkang dipundamel saged dipunimplementasiaken minangka *inovasi* piwulang kanthi wujud *media* piwulang *interaktif* mawi *aplikasi Macromedia Flash Professional 8*. Kajawi makaten, *media* piwulang kasebut ugi saged dados panjurung tumrap siswa supados sregep sinau, satemah saged ngindhakaken kaprigelan siswa anggenipun mangertosi materi gamelan saha saged nggayuh asil ingkang sae.

Adhedhasar *validasi kualitas media* dening dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, guru basa Jawi, saha pamanggih siswa. *Media* piwulang ingkang dipundamel, kagolong *kategori* sae sanget. *Media* piwulang gamelan Jawi saged dipunginakaken kanthi mandhiri menapa dene kelompok wonten ing kelas. Cacahipun komputer ingkang winates, boten ndadosaken pepalang anggenipun ngginakaken *media* piwulang gamelan Jawi. *Media* piwulang gamelan Jawi saged

dipunginakaken kanthi mandhiri menapa dene *klasikal* kanthi ngginakaken LCD (*Crystal Liquid Display*) wonten ing kelas.

C. Pamrayogi

Saking dudutan wonten nginggil, pramila pamrayoginipun inggih menika:

1. Guru saged ngginakaken *media* piwulang gamelan Jawi, minangka *media alternatif* kangge ngandharaken materi gamelan.
2. Panaliten salajengipun saged damel *media* piwulang gamelan Jawi mawi *aplikasi* ingkang sanes saha dipunujicoba wonten kelas ingkang langkung wiyar, satemah *keefektifan produk media* langkung akurat.
3. Siswa saged ngginakaken *media* piwulang gamelan Jawi kanthi mandhiri wonten griya.

Kapustakan

- Anderson, Ronald H. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga. 2010. *Kurikulum Muatan Lokal Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa Sekolah Dasar (SD/MI) Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Dispenpora.
- Gerard, Ralph W. 1967. *Computers and Education*. United States of America: McGraw-Hill.
- Gerlach, V. G. and Ely D. P. 1980. *Teaching and Media A Systematic Approach*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Haryono, dkk. 2010. *Sinau Basa Jawa Gagrag Anyar Kelas V SD/MI*. Yogyakarta: Yudhistira.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.
- Ismanto, Kukuh Dwi. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran **Tembang Macapat Mijil** menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Professional 8 untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi. S1. Yogyakarta FBS UNY.
- Khasanah, Mar'atun. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran **Cangkriman** dengan Software Adobe Flash CS3 untuk Siswa SMP Kelas VII*. Skripsi. S1. Yogyakarta FBS UNY.
- Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Debdikbud.
- Madcoms. 2005. *Membuat Animasi Presentasi dengan Macromedia Flash MX 2004*. Yogyakarta: Andi.
- Nasution. 2011. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ningsih, Umi Hariati. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran **Lagu Dolanan** Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Professional 8*. Skripsi. S1. Yogyakarta FBS UNY.

- Padmo, Dewi. 2004. *Teknologi Pembelajaran: Peningkatan Kualitas Belajar melalui Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.
- Pramono, Andi. 2004. *Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi.
- Rejomulyo. 2009. *Pengetahuan Seni Karawitan Elementer*. Diklat. Yogyakarta Yayasan Karawitan Gambirsawit.
- Romiszowski, A.J. 1974. *The Selection and Use of Instructional Media*. London: Kogan Page.
- Saud, Syaefudin U. 2009. *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta
- Setyosari, Punadji. 2008. *Penelitian dan Penggunaan Media Pembelajaran*. Malang: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Negeri Malang.
- Sudjana, N. Saha Ahmad Rivai. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Wahana Komputer. 2006. *Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash 8 Professional*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Uno, Hamzah B. Saha Nina Lamatenggo. 2010. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- W.J.S. Poerwadarminta. 1939. *Baoesastra Djawa*. Groningen, Batavia: J. B. Wolters' Uitgevers-Maatschappij N. V.
- Yudhoyono, Bambang. 1984. *Gamelan Jawa: Awal mula, Makna, dan Masa Depan*. Jakarta: PT. Karya Unipres.
- Yusufhadi, Miarso,dkk. 1984. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Zain, Aswan saha Syaiful Bahri Djamarah. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Non Pustaka:

- Indrapraja, Diecky Kurniawan. 2012. "Pembelajaran Gamelan Pelog Salendro Berbasis Multimedia Interaktif untuk Siswa Sekolah Menengah Umum", <http://Repository.Upi.Edu/>. Diunduh pada tanggal 17 Maret 2013.

SILABUS

Sekolah : SD N 1 Sendangadi

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Kelas/Semester : V/I

Standar Kompetensi : 1. Memahami wacana lisan sastra dan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa

No	Aspek	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.	Menyimak	Memahami wacana lisan tentang gamelan yang dibacakan atau melalui berbagai media	Gamelan	1. Mendengarkan penjelasan guru mengenai berbagai jenis gamelan melalui contoh gambar jenis gamelan. 2. Memilah gamelan berdasarkan cara memainkan. 3. Mencirikan gamelan berdasarkan bahan pembuatannya.	1. Siswa dapat menyebutkan instrumen nama-nama gamelan berdasarkan suara/bunyi yang didengar. 2. Siswa dapat memilah gamelan berdasarkan cara memainkan. 3. Siswa dapat mencirikan gamelan Jawa berdasarkan bahan pembuatan.	Jenis tagihan: - tugas individu Bentuk instrumen : - pilihan ganda	4 jam pertemuan	- Buku Sinau Basa Jawa Gagrag Anyar Kelas V SD?MI - Media Piwulang Gamelan Jawi

No. Dokumen	:	FM-AKD-02/02-01
No. Revisi	:	0
Tanggal Berlaku	:	16 Juli 2012

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SD NEGERI SENDANGADI 1
Kelas/Semester : VB/Ganjil
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Tema : Kesenian
Hari/Tanggal : Selasa, 30 Juli 2013
Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (2x 30 menit)

I. Standar Kompetensi:

1. Menyimak

Memahami wacana lisan sastra dan non sastra dalam kerangka budaya Jawa

II. Kompetensi Dasar :

1.1 Memahami wacana lisan tentang gamelan yang dibacakan atau melalui berbagai media

III. Nilai Karakter Bangsa :

- Rasa ingin tahu
- Mandiri
- Kerja keras
- Kreatif
- Gemar membaca
- Komunikatif

IV. Indikator :

- Siswa dapat menyebutkan nama-nama instrumen gamelan berdasarkan suara/bunyi gamelan yang didengar.
- Siswa dapat merinci atau memilah gamelan berdasarkan cara memainkan.
- Siswa dapat mencirikan gamelan Jawa berdasarkan bahan pembuatan.

V. Tujuan Pembelajaran:

- Setelah menyimak penjelasan guru dan media elektronik tentang gamelan, siswa dapat menyebutkan nama-nama instrumen gamelan berdasarkan suara/bunyi gamelan yang didengar.
- Setelah menyimak penjelasan guru dan media elektronik tentang gamelan, siswa dapat merinci atau memilah gamelan berdasarkan cara memainkan.
- Setelah menyimak penjelasan guru dan media elektronik tentang gamelan, siswa dapat mencirikan gamelan Jawa berdasarkan bahan pembuatan.

VI. Materi Pembelajaran :

Menyimak wacana lisan tentang gamelan

Pangertosan Gamelan (Gangsa)

Tembung gamelan kadhapuk saking tembung “gamel” ingkang tegesipun tabuh utawi thuthuk, lajeng pikantuk panambang (-an).

Gamel + (-an) = Gamelan.

Tegesipun samukawis ingkang dipuntabuh utawi dipunthuthuk (Indrapraja, 2012: 51).

Miturut Poerwadarminta (1939: 129) gamelan inggih menika araning tetabuhan ingkang rericikanipun kathah, kados bonang, saron, gender, lan sapanunggalanipun.

Dados gamelan Jawi inggih menika araning tetabuhan ingkang wonten ing tanah Jawi ingkang rericikanipun kathah, kados bonang, saron, gong, kendhang, lan sapanunggalanipun sarta anggenipun ngunekaken kanthi dipuntabuh.

Panggolongan Gamelan

Rejomulya (2009: 7) ngandharaken bilih panggolongan gamelan miturut bahan saha cara nabuh kaperang dados:

- a. wilahan : gender, gambang, saron (saron, demung, saron penerus/ peking),
- b. pencon : bonang, kempyang, kethuk, kenong, kempul, saha gong,
- c. kebukan : kendhang,
- d. sebulan : suling,

e. pethikan : siter (celempung),

f. gesek : rebab.

Laras Gamelan

Gamelan menika kaperang dados kalih laras, inggih menika laras pelog saha laras slendro.

Laras pelog titilarasipun kados makaten:

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

Laras slendro titilarasipun kados makaten:

1	2	3	5	6
---	---	---	---	---

Saprangkat gamelan paling sakedhik wonten 15 ricikan (Haryono, 2010: 2), ing antawisipun kendhang, saron, demung, saron penerus (peking), slenthem, gambang, gender, bonang, siter, rebab, kempul, suling, kethuk kempyang, kenong saha gong. Gamelan ingkang cacahipun wonten 15, tegesipun ingkang nabuh ugi wonten tiyang 15.

Tiyang ingkang nabuh gamelan dipunsebat niyaga/wiyaga.

Bahan utami kangge damel gamelan inggih menika logam (tembagi, prunggu, saha tosan), kajeng, pring, saha walulang kewan (Yudoyono, 1984: 29).

Gamelan ingkang dipundamel saking logam ing antawisipun: gong, kempul, kenong, bonang, saron, demung, saron penerus, slenthem, gender, kempyang, saha kethuk. Lajeng ingkang dipundamel saking kajeng kados: rebab, siter, saha gambang. Suling saking pring saha kendhang saking walulang kewan.

Tukang damel gamelan dipunarani juru gendhing.

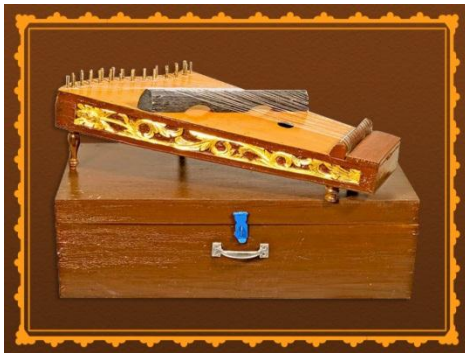
Tuladha gamelan



Slentem



Rebab



Siter (Celempung)



Kethuk



Saron



Kenong



Saron Penerus (Peking)



Kendhang



Kempyang



Gambang



Kempul



Demung



Gong



Bonang



Gender



Suling

VII. Metode Pembelajaran :

Metode : Pengamatan, Diskusi

Pendekatan : PAIKEM

VIII. Kegiatan Pembelajaran

A. Kegiatan Awal (10 menit)

- 1. Apersepsi:** Tanya jawab tentang pengalaman siswa menonton pementasan wayang atau kesenian daerah yang lain.
- 2. Motivasi:**
 - a. Menyampaikan Materi
 - b. Menyampaikan Tujuan Pembelajaran
 - c. Menyampaikan Strategi Pembelajaran
- 3. Pre test :** Melakukan tanya jawab secara lisan tentang pengertian gamelan Jawa

B. Kegiatan Inti (30 menit)

❖ Eksplorasi :

- Siswa mengamati gambar gamelan yang ditunjukkan oleh guru kemudian diminta menjelaskan nama dan cara membunyikannya.

❖ Elaborasi :

- Masing-masing siswa duduk menghadapi komputer yang sudah disiapkan sebagai media pembelajaran.
- Siswa secara mandiri mengoperasikan media pembelajaran pada komputernya masing-masing.
- Siswa menanyakan hal-hal yang belum dimengerti dengan terlebih dahulu mengacungkan jarinya.

❖ Konfirmasi :

- Guru memberikan konfirmasi terhadap pertanyaan siswa atau memberi kesempatan pada siswa lain untuk menjawab

C. Kegiatan Akhir (20 menit)

1. Kesimpulan
2. Post tes
3. Refleksi

4. Tindak Lanjut

IX. Alat/Sumber Bahan

A. Alat/Media Pembelajaran

1. Media elektronik (Media Piwulang Basa Jawi)
2. Komputer dan laptop
3. Gambar gamelan

B. Sumber Belajar

1. Teman sebaya
2. Buku :

Drs. Haryono dkk . 2010 : *Sinau Basa Jawa Gagrak Anyar Kelas V SD/MI*. Yogyakarta : Yudhistira. Halaman : 2 – 4.

Indrapraja, Diecky Kurniawan. 2012. “Pembelajaran Gamelan Pelog Salendro Berbasis Multimedia Interaktif untuk Siswa Sekolah Menengah Umum”, <http://Repository.Upi.Edu/>. Diunduh pada tanggal 17 Maret 2013.

Poerwadarminta, WJS. 1939. *Baoesastra Djawa*. Batavia: JB. Wolters-Groningen.

Rejomulyo. 2009. Diktat. *Pengetahuan Seni Karawitan Elementer*. Yogyakarta Yayasan Karawitan Gambirsawit.

Yudhoyono, Bambang. 1984. *Gamelan Jawa: Awal mula, Makna, dan Masa Depan*. Jakarta: PT. Karya Unipres.

X. Penilaian

A. KKM KD: 73

B. Teknik Penilaian

1. Tes
2. Non Tes

C. Bentuk Instrumen

1. Quisioner (Pilihan Ganda)
2. Pengamatan

D. Instrumen (Soal , kunci jawaban, dan pedoman penilaian)

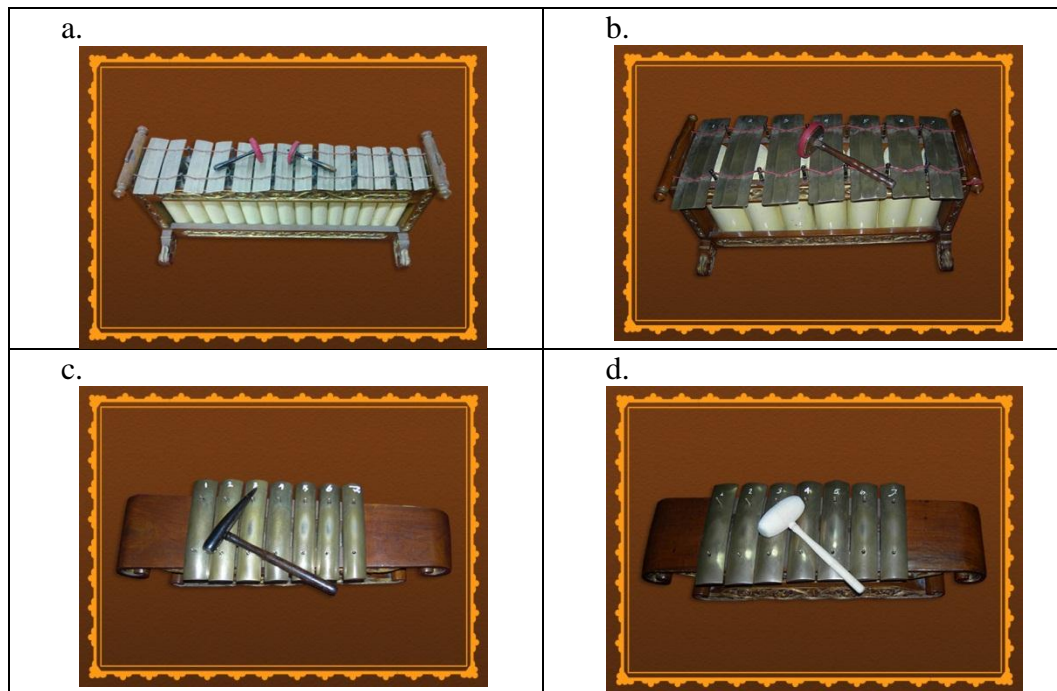
Soal post tes:

Kawangsulana pitaken-pitaken ing ngandhap menika kanthi nge-*klik* pilihan a, b, c, utawi d!

1. Tiyang nabuh gamelan dipunarani....
 - a. juru gendhing
 - b. juru sungging
 - c. kundhi
 - d. niyaga
2. Saben saprangkat gamelan paling sakedhik wonten ... ricikan?
 - a. 9 ricikan
 - b. 12 ricikan
 - c. 15 ricikan
 - d. 17 ricikan
3. Gamelan ing ngandhap menika dipunarani....



- a. rebab
 - b. siter
 - c. biola
 - d. gitar
4. Ing ngandhap menika gamelan ingkang kalebet jinising wilahan, **kajaba**....
 - a. saron
 - b. gender
 - c. bonang
 - d. slenthem
5. Ing ngandhap menika gamelan ingkang dipunarani **slenthem** inggih menika....



6. Tukang damel gamelan dipunarani....
- dhalang
 - juru gamel
 - juru sungging
 - juru gendhing
7. Ing ngandhap menika gamelan ingkang kalebet jinising pencon inggih menika....
- kendhang
 - kethuk
 - gambang
 - gender
8. Gamelan ing ngandhap menika dipunarani....



- bonang
- kempyang

- c. kethuk
 - d. kenong
9. Gamelan ingkang anggenipun ngunekaken kanthi dipunsebul inggih menika.....
- a. rebab
 - b. saron
 - c. siter
 - d. suling
10. Gamelan ingkang dipundamel saking walulang kewan inggih menika....
- a. bonang
 - b. demung
 - c. gambang
 - d. kendhang
11. Dipunmirengaken kanthi patitis! Gamelan kasebut dipunarani.... (Suara Video gambang)
- a. siter (celempung)
 - b. suling
 - c. gambang
 - d. gender
12. Gamelan ing ngandhap menika dipunarani....



- a. bonang
 - b. kenong
 - c. kempul
 - d. gong
13. Gamelan ingkang anggenipun ngunekaken kanthi dipungesek inggih menika.....
- a. rebab
 - b. saron
 - c. siter
 - d. suling

14. Dipunmirengaken kanthi patitis! Gamelan kasebut dipunarani.... (Suara Video Siter)

- a. siter (celempung)
- b. suling
- c. rebab
- d. gender

15. Gamelan ingkang dipundamel saking kajeng inggih menika....

- a. bonang
- b. demung
- c. gambang
- d. kendhang

Kunci jawaban :

- | | | |
|------|-------|-------|
| 1. d | 6. d | 11. c |
| 2. c | 7. b | 12. d |
| 3. a | 8. b | 13. a |
| 4. c | 9. d | 14. a |
| 5. c | 10. d | 15. c |

Pedoman Penilaian :

Jumlah soal : 15

Bobot soal : 1

Skor : 1

Jumlah skor tertinggi : $15 \times 1 = 15$

Nilai : $(\text{Jumlah skor tertinggi} \times 10) : 15 = \frac{15 \times 10}{15} = 100$

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Nur Suharyanto, S.Pd
NIP 19700121 199102 1 004

Guru Bahasa Jawa,



Sri Sudarti, A.Ma
NIP 19630520 198509 2 003

Mlati, 29 Juli 2013
Peneliti,



Klasobo Ervika A.S.
NIM 09205244063

Drs. Haryono dkk.

Sinau Basa Jawa

Gagrag Anyar

Kelas V SD/MI



Anggota Ikapi

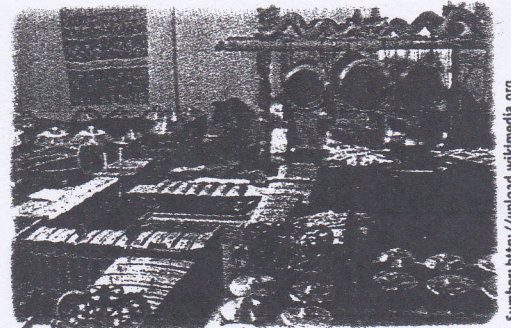


A. Ajar Nyemak

Rungokna wacan sing arep diwacakna guru utawa kancamu ngisor iki!

Gamelan

Wektu saiki gamelan ora mung dikenal ing Indonesia wae. Negara manca wis akeh sing nduweni gamelan. Negara-negara kayata Amerika Serikat, Inggris, Jepang, Kanada, Walanda, Australia, Malaysia lan liya-liyane padha duwe gamelan. Kena dikandhakake menawa gamelan wis mratah, sumebar ing saindhenging bawana. Mula, warisan leluhur kuwi perlu diuri-uri. Aja nganti bangsane dhewe samengko nyinau gamelan menyang negara manca.



Gambar 1.1 Alat musik gamelan.

Gamelan kuwi ana rong laras, yaiku laras slendro lan laras pelog. Laras slendro titilarase kaya mangkene.

1 2 3 5 6 1

Laras pelog titilarase kaya mangkene.

1 2 3 4 5 6 7

Saben laras utawa saprangkat gamelan paling setithik ana 15 ricikan, ing antarane kendhang, saron, gender, lan kenong. Gamelan saprangkat ana 15 ricikan kuwi tegese sing nabuh cacahé 15. Tukang nabuh gamelan diarani niyaga.

Gamelan kuwi digawe saka perunggu utawa saka kuningan. Gamelan sing nganggo gong gedhe digandhulake kuwi jenenge gangsa ageng. Gamelan iki kaya sing ana ing kraton Kasunanan Surakarta lan Kasultanan Ngayogyakarta utawa ing museum Radyapustaka, Solo, lan museum Sonobudoyo, Ngayogyakarta. Kejaba kuwi gangsa ageng uga ana ing kantor-kantor pamarentah, paguyuban kesenian, lan liya-liyane. Dene gamelan sing gonge sumeleh ing klenthing diarani gangsa alit. Gamelan iki lumrahe digawe saka wesi.

Tukang gawe gamelan aran juru gendhing. Manut adat tatacara kraton sadurunge gawe gamelan juru gendhing nglakoni sesuci lan pasa luwih dhisik Banjur milih dina sing becik kanthi slametan lan lek-lekan nganti tengah wengi Ancase, nyuwun marang Gusti Kang Mahakuwasa supaya nir ing sambikala.

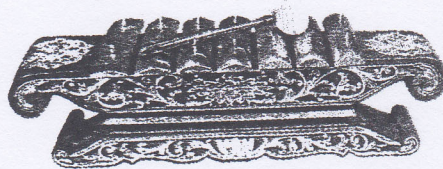
1. Wangsulana pitakon iki!

- a. Apa gamelan kuwi mung ana ing Jawa wae?
- b. Negara ngendi wae sing wis padha duwe gamelan?
- c. Genea gamelan perlu diuri-uri?
- d. Kepiye titilarase slendro?
- e. Apa bedane titilaras slendro lan pelog?
- f. Gamelan saprangkat kuwi ana pirang ricikan?
- g. Apa arane tukang nabuh gamelan kuwi?
- h. Gamelan digawe saka apa?
- i. Apa sing diarani gangsa ageng?
- j. Apa sing ditindakake juru gendhing sadurunge gawe gamelan?

2. Wacan ing dhuwur sawise kok semak lan kok pahami, saiki tulisen wose wacan mau nganggo basamu dhewe!

3. Aranana jenenge gamelan ngisor iki!

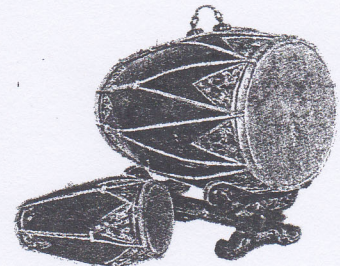
a.



Sumber: <http://orgs.usd.edu>

...

b.



Sumber: <http://orgs.usd.edu>

...

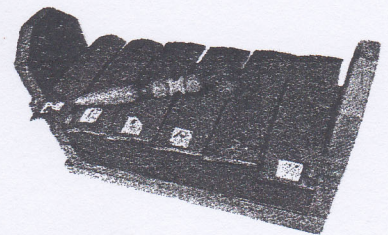
c.



Sumber: <http://indonesianarts.net>

...

d.

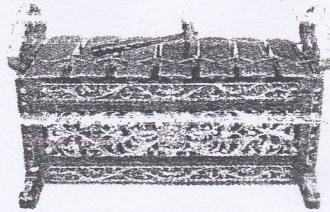


Sumber: www.datasunda.org

...



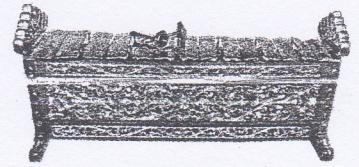
e.



Sumber: <http://orgs.usd.edu>

...

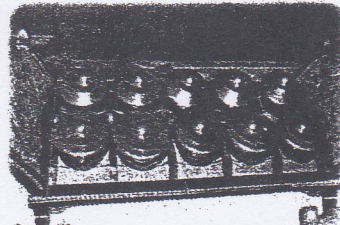
f.



Sumber: <http://orgs.usd.edu>

...

g.



Sumber: <http://bulletin.alambahasa.com>

...

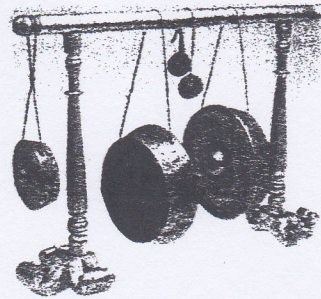
h.



Sumber: <http://orgs.usd.edu>

...

i.



Sumber: <http://www.rmv.nl>

...

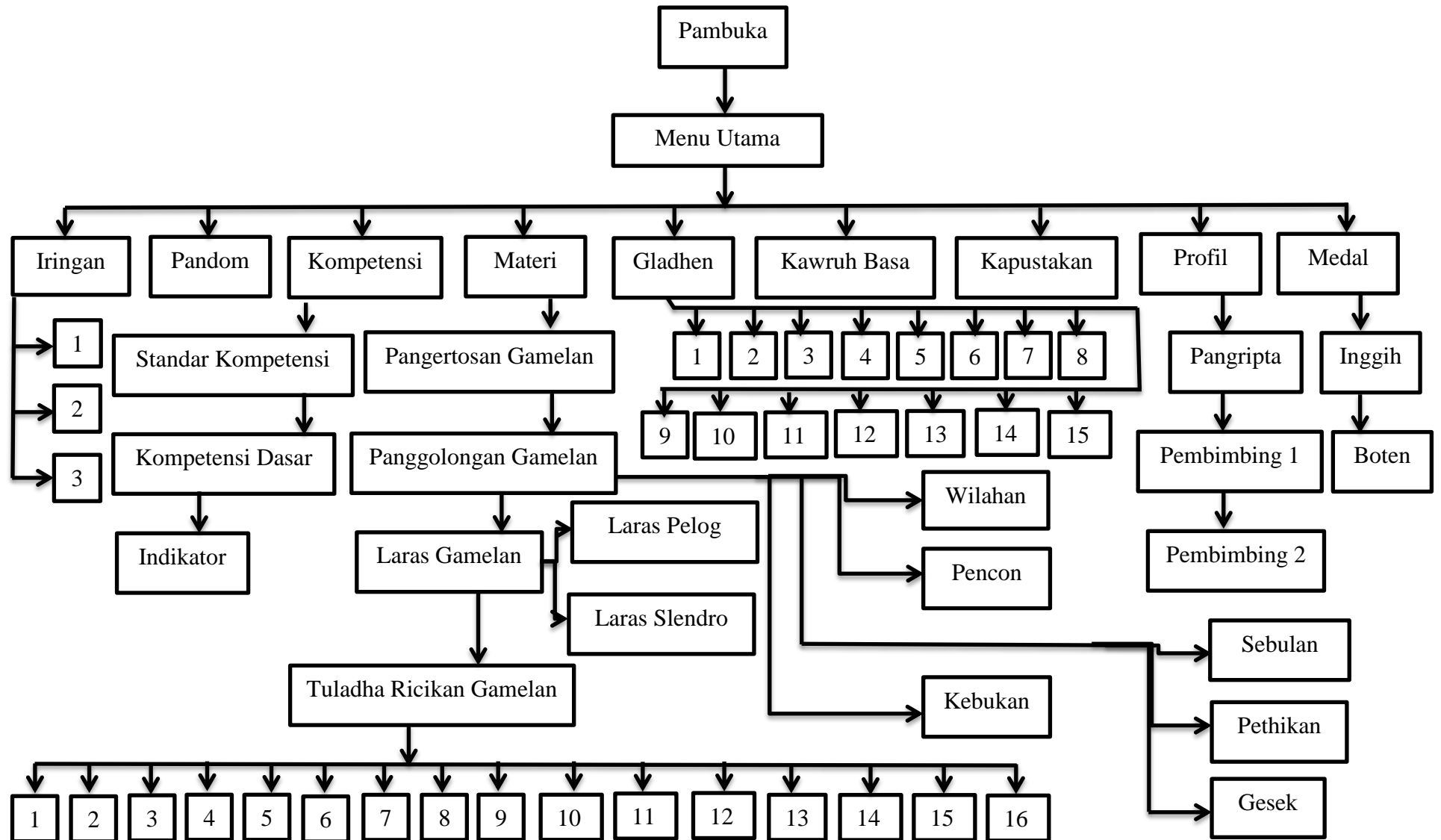
j.






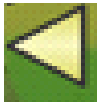

Sumber: <http://www.gjakros-hart.com>

...

Flowchart Media Piwulang Gamelan Jawi



Naskah *Media* Piwulang Gamelan Jawi




Slide	Komponen	Naskah
1	Intro	Sugeng Pepanggihan Wonten ing
2	Pambuka	<i>Media</i> Piwulang Gamelan Jawi Kangge Siswa Sekolah Dasar Kelas V dening Klasobo Ervika Aji Setiyana 09205244063 
3	Menu utama	Pandom Kompetensi Materi Gladhen Kawruh Basa Kapustakan Profil Medal
4	Pandom	<p>Pandom migunakaken <i>Media</i> Piwulang Gamelan Jawi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kagatosna pandom <i>Media</i> Piwulang Gamelan Jawi kanthi patitis! 2. Menu saged kapilih kanthi ngeklik tombol ingkang sampun dipuncawisaken wonten ing nginggil! 3. iringan gendhing saged kapilih kanthi ngeklik tombol!  4. Katrangan tombol ingkang dipunginakaken: <ol style="list-style-type: none">  : kalajengaken ing kaca salajengipun  : wangsul ing kaca saderengipun  : wangsul ing menu utama

Naskah salajengipun






Slide	Komponen	Naskah
5	Kompetensi	<p>Kompetensi: Menyimak</p> <p>Standar Kompetensi: Memahami wacana lisan sastra dan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa</p> <p>Kompetensi Dasar: Memahami wacana lisan tentang gamelan yang dibacakan atau melalui berbagai media</p> <p>Indikator:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat menyebutkan nama-nama instrumen gamelan berdasarkan suara/bunyi gamelan yang didengar. 2. Siswa dapat merinci atau memilah gamelan berdasarkan cara memainkan. 3. Siswa dapat mencirikan gamelan Jawa berdasarkan bahan pembuatan.
6-35	Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Pangertosan Gamelan (Gangsa) Tembung gamelan kadhapuk saking tembung gamel ingkang tegesipun tabuh utawi thuthuk, lajeng pikantuk panambang (-an). Gamel + (-an) = Gamelan Tegesipun samukawis ingkang dipuntabuh utawi dipunthuthuk (Indrapraja, 2012: 51). Miturut Poerwadarminta (1939: 129) gamelan inggih menika araning tetabuhan ingkang rericikanipun kathah, kados bonang, saron, gong, kendhang, lan sapanunggalanipun. Dados gamelan Jawi inggih menika tetabuhan ingkang wonten ing tanah Jawi, ingkang rericikanipun kathah, kados bonang, saron, gong, kendhang, lan sapanunggalanipun sarta anggenipun ngunekaken kanthi dipuntabuh. • Panggolongan Gamelan Rejomulya (2009: 7) ngandharaken bilih panggolongan gamelan miturut bahan saha cara nabuh kaperang dados: <ol style="list-style-type: none"> a. wilahan : gender, gambang, saron (saron, demung, saron penerus/ peking), b. pencon : bonang, kempyang, kethuk, kenong, kempul, saha gong, c. kebukan : kendhang, d. sebulan : suling, e. pethikan: siter (celempung), f. gesek : rebab.

Naskah salajengipun


Slide	Komponen	Naskah
	Materi	<p>• Perangan Gamelan</p> <p>Gamelan menika kaperang dados kalih laras, inggih menika laras pelog saha laras slendro.</p> <p>Laras pelog titilarasipun kados makaten:</p> <p style="text-align: center;"><u>1 2 3 4 5 6 7</u></p> <p>Laras slendro titilarasipun kados makaten:</p> <p style="text-align: center;"><u>1 2 3 5 6</u></p> <p>Saprangkat gamelan paling sakedhik wonten 15 ricikan (Haryono, 2010: 2), ing antawisipun kendhang, saron, demung, saron penerus (peking), slenthem, gambang, gender, bonang, siter, rebab, kempul, suling, kethuk kempyang, kenong saha gong. Gamelan ingkang cacahipun wonten 15, tegesipun ingkang nabuh ugi wonten tiyang 15. Tiyang ingkang nabuh gamelan dipunsebat niyaga/wiyaga.</p> <p>Bahan utami kangge damel gamelan inggih menika logam (tembagi, prunggu, saha tosan), kajeng, pring, saha waulang kewan (Yudoyono, 1984: 29).</p> <p>Gamelan ingkang dipundamel saking logam ing antawisipun: gong, kempul, kenong, bonang, saron, demung, saron penerus, slenthem, gender, kempyang, saha kethuk. Lajeng ingkang dipundamel saking kajeng kados: rebab, siter, saha gambang. Suling saking pring saha kendhang saking waulang kewan.</p> <p>Tukang damel gamelan dipunarani juru gendhing.</p> <p>• Tuladha Ricikan Gamelan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tuladha gambar saha <i>video</i> Kendhang 2. Tuladha gambar saha <i>video</i> Bonang 3. Tuladha gambar saha <i>video</i> Saron 4. Tuladha gambar saha <i>video</i> Demung 5. Tuladha gambar saha <i>video</i> Saron Penerus (Peking) 6. Tuladha gambar saha <i>video</i> Slenthem 7. Tuladha gambar saha <i>video</i> Gambang 8. Tuladha gambar saha <i>video</i> Gender 9. Tuladha gambar saha <i>video</i> Kenong 10. Tuladha gambar saha <i>video</i> Kethuk 11. Tuladha gambar saha <i>video</i> Kempyang 12. Tuladha gambar saha <i>video</i> Kempul 13. Tuladha gambar saha <i>video</i> Rebab 14. Tuladha gambar saha <i>video</i> Suling

Tabel salajengipun		
Slide	Komponen	Naskah
	Materi	15. Tuladha gambar saha <i>video</i> Siter (Celempung) 16. Tuladha gambar saha <i>video</i> Gong
36-37	Pitedah Gladhen	<p>Pitedah Gladhen</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kaserata rumiyin nama saha nomer absenipun! 2. Kawangsulana pitaken-pitaken menika kanthi ngeklik pilihan a, b, c, utawi d! 3. Menawi wangsulanipun leres pikantuk gambar  4. Menawi wangsulanipun lepat pikantuk gambar  5. Sasampunipun mangsuli, saged mangsuli pitaken salajengipun! 
38-52	Gladhen	<p>Kawangsulana pitaken-pitaken ing ngandhap menika kanthi ngeklik pilihan a, b, c, utawi d!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tiyang nabuh gamelan dipunarani.... <ol style="list-style-type: none"> a. juru gendhing b. juru sungging c. kundhi d. niyaga <p>Wangsulan: d</p> 2. Saben saprangkat gamelan paling sakedhik wonten ... ricikan? <ol style="list-style-type: none"> a. 9 ricikan b. 12 ricikan c. 15 ricikan d. 17 ricikan <p>Wangsulan: c</p>



Naskah salajengipun

Slide	Komponen	Naskah
	Gladhen	<p>3. Gamelan ing ngandhap menika dipunarani....</p>  <p>a. rebab b. siter c. biola d. gitar Wangsulan: a</p> <p>4. Ing ngandhap menika gamelan ingkang kalebet jinising wilahan, kajaba....</p> <p>a. saron b. gender c. bonang d. slenthem Wangsulan: c</p> <p>5. ing ngandhap menika gamelan ingkang dipunarani slenthem inggih menika....</p> <p>a.  b. </p> <p>c.  d. </p> <p>Wangsulan: c</p> <p>6. Tukang damel gamelan dipunarani....</p> <p>a. dhalang b. juru gamel c. juru sungging d. juru gendhing wangsulan: d</p>

Naskah salajengipun

Slide	Komponen	Naskah
	Gladhen	<p>7. Ing ngandhap menika gamelan ingkang kalebet jinising pencon inggih menika....</p> <ol style="list-style-type: none"> kendhang kethuk gambang gender <p>Wangsulan: b</p> <p>8. Gamelan ing ngandhap menika dipunarani....</p>  <ol style="list-style-type: none"> bonang kempyang kethuk kenong <p>Wangsulan: b</p> <p>9. Gamelan ingkang anggenipun ngunekaken kanthi dipunsebul inggih menika.....</p> <ol style="list-style-type: none"> rebab saron siter suling <p>Wangsulan: d</p> <p>10. Gamelan ingkang dipundamel saking walulang kewan inggih menika....</p> <ol style="list-style-type: none"> bonang demung gambang kendhang <p>Wangsulan: d</p> <p>11. Dipunmirengaken kanthi patitis! Gamelan kasebut dipunarani.... (Suwanten <i>Video</i> gambang)</p> <ol style="list-style-type: none"> gambang suling rebab gender <p>Wangsulan: a</p>




Naskah salajengipun

Slide	Komponen	Naskah
	Gladhen	<p>12. Gamelan ing ngandhap menika dipunarani....</p>  <p>a. bonang b. kenong c. kempul d. gong Wangsulan: d</p> <p>13. Gamelan ingkang anggenipun ngunekaken kanthi dipungesek inggih menika.....</p> <p>a. rebab b. saron c. siter d. suling Wangsulan: a</p> <p>14. Dipunmirengaken kanthi patitis! Gamelan kasebut dipunarani.... (Suwanten <i>Video Siter</i>)</p> <p>a. siter (celempung) b. suling c. rebab d. gender Wangsulan: a</p> <p>15. Gamelan ingkang dipundamel saking kajeng inggih menika....</p> <p>a. bonang b. demung c. gambang d. kendhang Wangsulan: d</p> 

Naskah salajengipun

Slide	Komponen	Naskah
55	Kawruh Basa	<p>juru gendhing : tukang damel gamelan</p> <p>kajeng : kayu</p> <p>laras : swara thingthingane gamelan, laguning gamelan</p> <p>niyaga : tiyang nabuh gamelan</p> <p>pandom : ancer-ancer, pituduh</p> <p>pencu : pendhukul ing gong, kenong, kethuk, kempyang, lsp</p> <p>rericikan : peperangan</p> <p>ricikan : perangan</p> <p>saprangkat : sapangkon (<i>satu set</i>)</p> <p>tembagi : tembaga</p> <p>tiyang : wong</p> <p>tosan : wesi</p> <p>utami : utama</p> <p>wilahan : katon pilah-pilah</p> <p>wiwit : lekas</p> <p>walulang : kulit</p>
56	Kapustakan	<p>Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga. 2010. <i>Kurikulum Muatan Lokal Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa Sekolah Dasar (SD/MI) Daerah Istimewa Yogyakarta</i>. Yogyakarta: Dispenpora.</p> <p>Haryono. dkk. 2010. <i>Sinau Basa Jawa Gagrag Anyar Kelas V SD/MI</i>. Yogyakarta: Yudhistira.</p> <p>Indrapraja, Diecky Kurniawan. 2012. “Pembelajaran Gamelan Pelog Salendro Berbasis Multimedia Interaktif untuk Siswa Sekolah Menengah Umum”, http://Repository.Upi.Edu/. Diunduh pada tanggal 17 Maret 2013.</p> <p>Poerwadarminta, WJS. 1939. <i>Baoesastra Djawa</i>. Batavia: JB. Wolters-Groningen.</p> <p>Rejomulyo. 2009. Diktat. <i>Pengetahuan Seni Karawitan Elementer</i>. Yogyakarta Yayasan Karawitan Gambirsawit.</p> <p>Yudhoyono, Bambang. 1984. <i>Gamelan Jawa: Awal mula, Makna, dan Masa Depan</i>. Jakarta: PT. Karya Unipres.</p>


Naskah salajengipun

Slide	Komponen	Naskah
56-57	Profil	<p>Biodata Pangripta</p>  <p>Nama : Klasobo Ervika Aji Setiyana NIM : 09205244063 Tempat, tanggal lahir : Wonosobo, 25 juni 1990 Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa Alamat : Wonoyoso RT.10/01, Mojosari, Mojotengah, Wonosobo, HP. 087738939316</p> <p>Biodata Pembimbing I</p>  <p>Nama : Prof. Dr. Suwarna, M.Pd. NIP : 196402011988121001 Tempat, tanggal lahir : laten, 01 Februari 1964 Alamat : Pondok RT.05/06, Condongcatur, Depok, Sleman.</p> <p>Biodata Pembimbing II</p>  <p>Nama : Drs. Afendy Widayat, M.Phil. NIP : 19620416 199203 1 002 Tempat, taggal lahir : Kulon Progo, 16 April 1962 Alamat : Perum Jatisawit Asri R. 15 Balecatur, Gamping, Sleman.</p>

Naskah salajengipun

Slide	Komponen	Naskah
58	Profil	<ul style="list-style-type: none"> • Ngaturaken puji syukur dhumateng Allah SWT awit saking ridha saha kanugrahanipun. • Atur panuwun dhumateng. <ul style="list-style-type: none"> - Bapak Mujiyono saha ibu Tatik Setiyaningsih awit saking pangestu saha panjurungipun, rayi kula Gandhit saha Bandhu awit panyengkuyungipun. - Prof. Dr. Suwarna, M.Pd. saha Drs. Afendy Widayat, M. Phil. minangka dosen pembimbing skripsi. - Sedaya dosen jurusan Pendidikan Bahasa Daerah UNY - Sedaya kulawarga SD N 1 Sendangadi Sleman DIY. - Gotta saha mas Sakti ingkang sampun nepangaken aplikasi Macromedia Flash Professional 8 dhateng kula. - Ayik, Heri, Andika, Sabdo, Riko, saha Bkti awit sedaya pambiyantu saha panyengkuyungipun. - Sedaya kanca-kanca PBD kelas H 2009.
59-61	Medal	<p>Badhe medal?</p> <p>Inggih Boten</p> <p>Inggih</p> <p>Maturnuwun awit kawigatosanipun</p> <p><i>Media Piwulang Gamelan Jawi</i></p>

Cara Panganggenipun *Media* Piwulang Gamelan Jawi

1. Dipunsameptakaken rumiyin komputeripun, lajeng dipunuripaken!
2. Lebetaken CD piwulang Gamelan Jawi wonten ing RAM komputer. CD kanthi *otomatis* badhe mbika *program*, menawi CD boten mbika kanthi *otomatis*, saged mawi *klik kanan start → buka Explore → CD Drive → klik kanan file open exe*. Menawi sampun mbika, lajeng medal *simbol f main*, lajeng dipunklik *kiri* kaping kalih wonten ing simbol *f*, lajeng mlebet wonten ing menu utama.
3. Ing menu utama wonten mapinten-pinten tombol menu ingkang saged dipunpilih kanthi cara ngeklik tombol ingkang dipunkersakaken. Menawi badhe wangsul dhateng menu utama, saged ngeklik tombol menu utama 
4. Dipunwiwiti kanthi mlebet wonten ing menu pandom kangge mangertosi pitedah panganggenipun *media* piwulang, dipunlajengaken ngeklik tombol kanthi urutan.
5. Sumangga mlebet dhateng menu materi piwulang kanthi urutan, dipunwiwiti saking menu materi pangertosan gamelan, panggolongan gamelan, laras gamelan, saha tuladha gambar saha *video* ricikan gamelan. Sampun pindhah dhateng menu salajengipun saderengipun nguwaosi materi kasebut, menawi wonten ing andharan materi wonten tembung-tembung ingkang boten dipunmangertosi tegesipun, saged mlebet wonten ing menu “kawruh basa” kangge mangertosi tegesipun.
6. Pindhah dhateng menu “gladhen” menawi sampun saestu nguwaosi materi. Mangsuli soal gladhen kanthi cara ngeklik wangsulan ingkang leres, menawi sampun purna anggenipun mangsuli soal, lajeng pikantuk *informasi* bab biji ingkang dipunpikantuk, klik tombol “dipunambali”, menawi badhe ngambali mangsuli gladhen.
7. Menawi badhe medal saking program *media* piwulang, klik tombol menu “medal”, lajeng klik tombol “inggih” menawi badhe medal lan klik tombol “boten” menawi badhe wangsul dhateng menu utama/boten sios medal saking *media* piwulang.

Layout Pungkasan Media Piwulang Gamelan Jawi



Layer 1



Layer 2



Layer 3



Layer 4



Layer 5



Layer 6

Pandom
Kompetensi
Materi
Gladhen
Kawruh Basa
Kapustakan
Profil
Medal

Pangertosan Gamelan (Gangsa)
Panggolongan Gamelan
Laras Gamelan
Tuladha Ricikan Gamelan



Pangertosan Gamelan (Gangsa)

Tembung gamelan kadhapuk saking tembung “gamel” ingkang tegesipun tabuh utawi thuthuk, lajeng pikantuk panambang (-an).
Gamel + (-an) = Gamelan.

Tegesipun samukawis ingkang dipuntabuh utawi dipunthuthuk (Indrapraja, 2012: 51).

Miturut Poerwadarminta (1939: 129) gamelan inggih menika araning tetabuhan ingkang rericikanipun kathah, kados bonang, saron, gender, lan sapanunggalanipun.

Dados gamelan Jawi inggih menika araning tetabuhan ingkang wonten ing tanah Jawi ingkang rericikanipun kathah, kados bonang, saron, gong, kendhang, lan sapanunggalanipun sarta anggenipun ngunekaken kanthi dipuntabuh.

Layer 7

Pandom
Kompetensi
Materi
Gladhen
Kawruh Basa
Kapustakan
Profil
Medal

Pangertosan Gamelan (Gangsa)
Panggolongan Gamelan

- Wilahan
- Pencon
- Kebukan
- Sebulan
- Pethikan
- Gesek

Laras Gamelan
Tuladha Ricikan Gamelan

Panggolongan Gamelan

Rejomulya (2009: 7) ngandharaken bilih panggolongan gamelan miturut bahan saha cara nabuh kaperang dados :

Wilahan
Pencon
Kebukan
Sebulan
Pethikan
Gesek



Wilahan

Layer 8



Layer 9



Layer 10



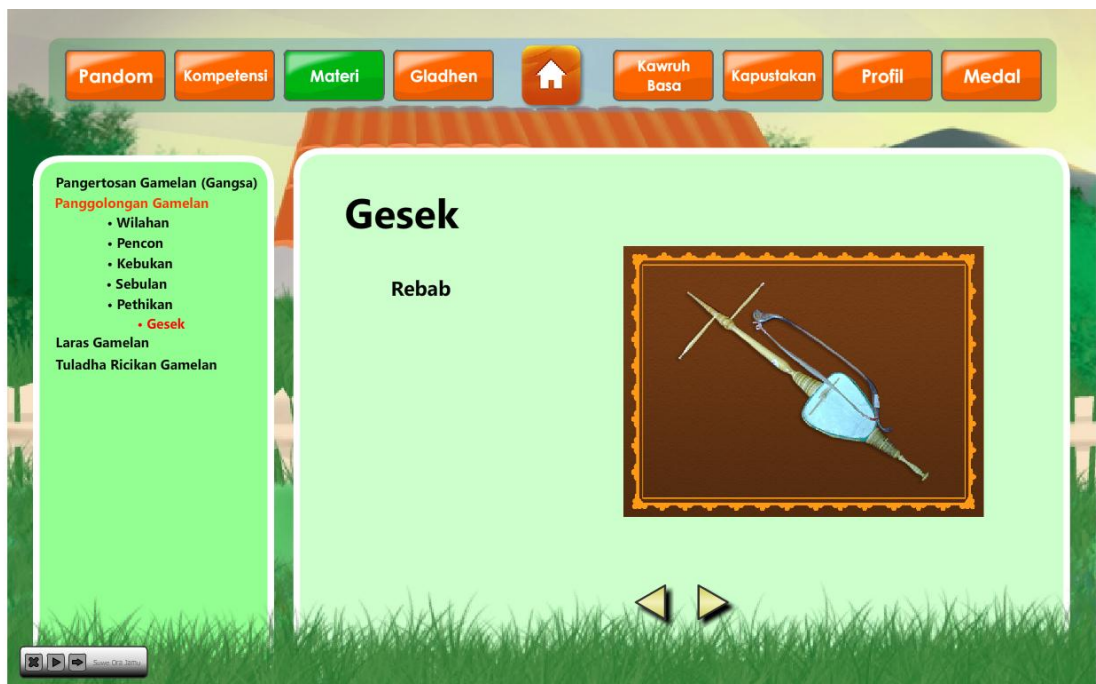
Layer 11



Layer 12



Layer 13



Layer 14



Layer 15



Layer 16



Layer 17



Layer 18



Layer 19



Layer 20



Layer 21



Layer 22

Pandom

Kompetensi

Materi

Gladhen

Kawruh Basa

Kapustakan

Profil

Medal

Pangertosan Gamelan (Gangsa)
Panggolongan Gamelan
Laras Gamelan
Tuladha Ricikan Gamelan

- Kendhang
- Bonang
- Saron
- **Demung**
- Saron Penerus
- Slenthem
- Gambang
- Gender
- Kenong
- Kethuk
- Kempyang
- Kempul
- Rebab
- Suling
- Siter
- Gong

Demung





Layer 23

Pandom

Kompetensi

Materi

Gladhen

Kawruh Basa

Kapustakan


Profil

Medal

Pangertosan Gamelan (Gangsa)
Panggolongan Gamelan
Laras Gamelan
Tuladha Ricikan Gamelan

- Kendhang
- Bonang
- Saron
- Demung
- **Saron Penerus**
- Slenthem
- Gambang
- Gender
- Kenong
- Kethuk
- Kempyang
- Kempul
- Rebab
- Suling
- Siter
- Gong

Saron Penerus





Layer 24



Layer 25



Layer 26

Pandom

Kompetensi

Materi

Gladhen

Kawruh Basa

Kapustakan

Profil

Medal

Pangertosan Gamelan (Gangsa)



Panggalongan Gamelan

Laras Gamelan

Tuladha Ricikan Gamelan

- Kendhang
- Bonang
- Saron
- Demung
- Saron Penerus
- Slenthem
- Gambang
- Gender
- Kenong
- Kethuk
- Kempyang
- Kempul
- Rebab
- Suling
- Siter
- Gong

Gender

Gender

kapethik saking : www.youtube.com

Layer 27

Pandom

Kompetensi

Materi

Gladhen

Kawruh Basa

Kapustakan

Profil

Medal

Pangertosan Gamelan (Gangsa)

Panggalongan Gamelan

Laras Gamelan

Tuladha Ricikan Gamelan

- Kendhang
- Bonang
- Saron
- Demung
- Saron Penerus
- Slenthem
- Gambang
- Gender
- Kenong
- Kethuk
- Kempyang
- Kempul
- Rebab
- Suling
- Siter
- Gong

Kenong




Kenong

Layer 28



Layer 29



Layer 30

Pandom

Kompetensi

Materi

Gladhen

Kawruh Basa

Kapustakan

Profil

Medal

Pangertosan Gamelan (Gangsa)

Panggolongan Gamelan

Laras Gamelan

Tuladha Ricikan Gamelan

- Kendhang
- Bonang
- Saron
- Demung
- Saron Penerus
- Slenthem
- Gambang
- Gender
- Kenong
- Kethuk
- Kempyang
- **Kempul**
- Rebab
- Suling
- Siter
- Gong

Kempul




Layer 31

Pandom

Kompetensi

Materi

Gladhen

Kawruh Basa

Kapustakan

Profil

Medal

Pangertosan Gamelan (Gangsa)

Panggolongan Gamelan

Laras Gamelan

Tuladha Ricikan Gamelan

- Kendhang
- Bonang
- Saron
- Demung
- Saron Penerus
- Slenthem
- Gambang
- Gender
- Kenong
- Kethuk
- Kempyang
- Kempul
- **Rebab**
- Suling
- Siter
- Gong

Rebab




Layer 32

Pandom
Kompetensi
Materi
Gladhen
Home
Kawruh Basa
Kapustakan
Profil
Medal

Pangertosan Gamelan (Gangsa)
Panggolongan Gamelan
Laras Gamelan
Tuladha Ricikan Gamelan

- Kendhang
- Bonang
- Saron
- Demung
- Saron Penerus
- Slenthem
- Gambang
- Gender
- Kenong
- Kethuk
- Kempyang
- Kempul
- Rebab
 - Suling
- Siter
- Gong

Suling




Suling

Layer 33

Pandom
Kompetensi
Materi
Gladhen
Home
Kawruh Basa
Kapustakan
Profil
Medal

Pangertosan Gamelan (Gangsa)
Panggolongan Gamelan
Laras Gamelan
Tuladha Ricikan Gamelan

- Kendhang
- Bonang
- Saron
- Demung
- Saron Penerus
- Slenthem
- Gambang
- Gender
- Kenong
- Kethuk
- Kempyang
- Kempul
- Rebab
- Suling
 - Siter
- Gong

Siter (Celempung)




Siter (Celempung)

kapethik saking : www.youtube.com

Layer 34



Layer 35



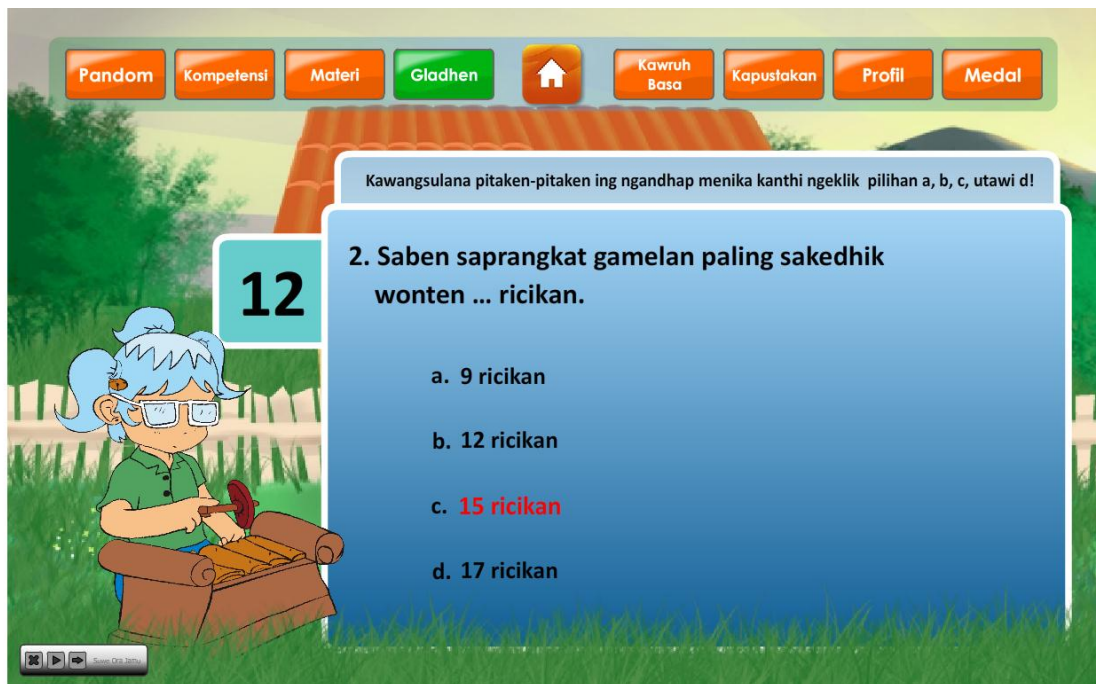
Layer 36



Layer 37



Layer 38



Layer 39



Layer 40



Layer 41



Layer 42



Layer 43



Layer 44

Pandom Kompetensi Materi Gladhen Kawruh Basa Kapustakan Profil Medal

Kawangsulana pitaken-pitaken ing ngandhap menika kanthi ngeklik pilihan a, b, c, utawi d!

10

8. Gamelan ing ngandhap menika dipunarani...

- a. Bonang
- b. **Kempyang**
- c. Kethuk
- d. Kenong



Save Ora Jemu

Layer 45

Pandom Kompetensi Materi Gladhen Kawruh Basa Kapustakan Profil Medal

Kawangsulana pitaken-pitaken ing ngandhap menika kanthi ngeklik pilihan a, b, c, utawi d!

12

9. Gamelan ingkang anggenipun ngunekaken kanthi dipunsebul inggih menika...

- a. Rebab
- b. Saron
- c. Siter
- d. **Suling**



Save Ora Jemu

Layer 46



Layer 47



Layer 48

Pandom Kompetensi Materi Gladhen Kawruh Basa Kapustakan Profil Medal

Kawangsulana pitaken-pitaken ing ngandhap menika kanthi ngeklik pilihan a, b, c, utawi d!

12

12. Gamelan ing ngandhap menika dipunarani...

- a. Bonang
- b. Kenong
- c. Kempul
- d. **Gong**



12. Gamelan ing ngandhap menika dipunarani...
a. Bonang
b. Kenong
c. Kempul
d. **Gong**

Layer 49

Pandom Kompetensi Materi Gladhen Kawruh Basa Kapustakan Profil Medal

Kawangsulana pitaken-pitaken ing ngandhap menika kanthi ngeklik pilihan a, b, c, utawi d!

8

13. Gamelan ingkang anggenipun ngunekaken kanthi dipungesek inggih menika...

- a. **Rebab**
- b. Saron
- c. Siter
- d. Suling



13. Gamelan ingkang anggenipun ngunekaken kanthi dipungesek inggih menika...
a. **Rebab**
b. Saron
c. Siter
d. Suling

Layer 50



Layer 51



Layer 52



Layer 53



Layer 54



Layer 55



Layer 56



Layer 57



Layer 58



Layer 59



Layer 60



Layer 61



Layer 62

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PIWULANG
DENING AHLI MATERI**

Materi Piwulang : Basa Jawi

Irah-irahanipun Program : Media Piwulang Gamelan Jawi

Kangge : Siswa kelas V SD

Pangripta : Klasobo Ervika Aji Setiyana

Ahli Materi : Dr. Purwadi, M.Hum.

Tanggal : 20 Juli 2013

Pitedah:

1. Lembar *validasi* menika dipunisi dening dosen *ahli* materi kanthi maringi tandha centhang (✓) wonten papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados makaten: 1) KS (Kirang Sanget), 2) K (Kirang), 3) C (Cekap), 4) S (Sae), saha 5) SS (Sae Sanget).
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. Perangan Piwulang

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Kualitas anggenipun maringi motivasi siswa		✓			
2	Jumbuhipun indikator kaliyan Kompetensi dasar	✓				
3	Jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar	✓	✓			
4	Materinipun leres		✓	✓		
5	Materinipun urut		✓			

Tabel Salajengipun

6	Materi ingkang dipunandharaken cetha		✓			
7	Gladhen ingkang dipunparingaken cekap		✓			
8	Jumbuhipun soal saha indikator		✓			
9	Leres anggenipun ngginakaken basa saha ejaan		✓	✓		
10	Cetha anggenipun ngginakaken istilah		✓			

B. Perangan Kebenaran Isi

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Materi trep kaliyan ancasipun piwulang		✓			
2	Cetha anggenipun ngandharaken materi		✓			
3	<i>Sistematika</i> andharan materi		✓			
4	Jumbuhipun tuladha kaliyan materi	✓	✓			
5	Panganggenipun basa gampil dipunmangertosi		✓			
6	Gambar-gambaripun trep kaliyan materi		✓			
7	<i>Rumusan</i> soal jumbuh kaliyan kompetensi dasar		✓			
8	<i>Rumusan</i> soal jumbuh kaliyan indikator		✓			

C. Pamrayogi

pratélan prayogi dipus
damel jangkép, supados
langkung gampil nyinau
gambulan. Conto-conto sagud
dipus tambah.

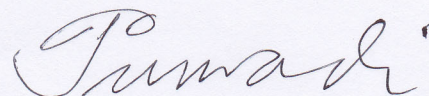
D. Dudutan

Program menika:

- a) Layak *ujicoba* lapangan kanthi boten wonten *revisi*
- ☒ b) Layak *ujicoba* lapangan kanthi *revisi* ingkang jumbuh kaliyan pamrayogi
- c) Boten layak

Yogyakarta, 20 Juli 2013

Ahli Materi



Dr. Purwadi, M.Hum.

NIP. 19710916200501 1 001

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PIWULANG DENING AHLI MATERI

Materi Piwulang : Basa Jawi

Irah-irahanipun Program : Media Piwulang Gamelan Jawi

Kangge : Siswa kelas V SD

Pangripta : Klasobo Ervika Aji Setiyana

Ahli Materi : Dr. Purwadi, M.Hum.

Tanggal : 10 Juli 2013

Pitedah:

1. Lembar *validasi* menika dipunisi dening dosen *ahli* materi kanthi maringi tandha centhang (✓) wonten papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados makaten: 1) KS (Kirang Sanget), 2) K (Kirang), 3) C (Cekap), 4) S (Sae), saha 5) SS (Sae Sanget).
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. Perangan Piwulang

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Kualitas anggenipun maringi motivasi siswa		✓			
2	Jumbuhipun indikator kaliyan Kompetensi dasar	✓				
3	Jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar	✓				
4	Materinipun leres		✓			
5	Materinipun urut		✓			

Tabel Salajengipun

6	Materi ingkang dipunandharaken cetha		✓			
7	Gladhen ingkang dipunparingaken cekap		✓			
8	Jumbuhipun soal saha indikator		✓			
9	Leres anggenipun ngginakaken basa saha ejaan		✓			
10	Cetha anggenipun ngginakaken istilah		✓			

B. Perangan Kebenaran Isi

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Materi trep kaliyan ancasipun piwulang		✓			
2	Cetha anggenipun ngandharaken materi		✓			
3	<i>Sistematika</i> andharan materi		✓			
4	Jumbuhipun tuladha kaliyan materi	✓				
5	Panganggenipun basa gampil dipunmangertosi		✓			
6	Gambar-gambaripun trep kaliyan materi		✓			
7	<i>Rumusan</i> soal jumbuh kaliyan kompetensi dasar		✓			
8	<i>Rumusan</i> soal jumbuh kaliyan indikator		✓			

C. Pamrayogi

.....

.....

.....

.....

.....

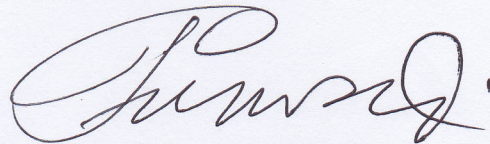
D. Dudutan

Program menika:

- a) Layak *ujicoba* lapangan kanthi boten wonten *revisi*
- b) Layak *ujicoba* lapangan kanthi *revisi* ingkang jumbuh kaliyan pamrayogi
- c) Boten layak

Yogyakarta, 10 Juli 2013

Ahli Materi



Dr. Purwadi, M. Hum.

NIP. 19710916200501 1 001

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PIWULANG
DENING AHLI MEDIA**

*Media*Piwulang : Basa Jawi
Irah-irahanipun Program : *Media* Piwulang Gamelan Jawi
Kangge : Siswa kelas V SD
Pangripta : Klasobo Ervika Aji Setiyana
AhliMedia : Avi Meilawati, S.Pd., M.A.
Tanggal : 25 Juni 2013.....

Pitedah:

1. Lembar *validasi* menika dipunisi dening dosen *ahli Media* kanthi maringi tandha centhang (✓) wonten papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategoripun kados makaten: 1) KS (Kirang Sanget), 2) K (Kirang), 3) C (Cekap), 4) S (Sae), saha 5) SS (Sae Sanget).
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis

A. Perangan Tampilan

No	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken program		✓			
2	Seratan gampil dipunwaos		✓			
3	Pamilihing saha komposisi werni sampun trep		✓			
4	Konsistensi anggenipun mapanaken tombol		✓			
5	Kualitas tampilan gambaripun		✓			

Tabel Salajengipun

6	Kualitas animasi		✓			
7	Trepipun gendhing ingkang ngiringi (back sound)		✓			
8	Trepipun gambar dhasar (back ground)		✓			
9	Trepipun tampilan layar		✓			
10	Cethanipun suwanten		✓			

B. Perangan Pemrograman

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Cethanipun navigasi		✓			
2	Panganggenipun tombol konsisten		✓			
3	Pitedahipun cetha		✓			
4	Gampil anggenipun ngginakaken media		✓			
5	Efisien anggenipun ngginakaken layer		✓			
6	Efisiensi teks		✓			
7	Respon tumrap siswa	✓				
8	Gancaripun program		✓			
9	Media saged narik kawigatosan		✓			
10	Trepipun panganggening basa		✓			

C. Pamrayogi

..... Fungsi video wonten ricikanipun gendhing
 dereng saged dipunambali

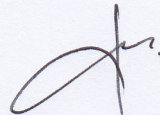
Dudutan

Program menika:

- a) Layak *ujicoba* lapangan kanthi boten wonten *revisi*
- b) Layak *ujicoba* lapangan kanthi *revisi* ingkang jumbuh kaliyan pamrayogi
- c) Boten layak

Yogyakarta, 25 Juni 2013

Ahli Media



Avi Meilawati, S.Pd., M.A.

NIP. 19830502 200912 2 003

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PIWULANG DENING AHLI MEDIA

*Media*Piwulang : Basa Jawi
 Irah-irahanipun *Program* : *Media* Piwulang Gamelan Jawi
 Kangge : Siswa kelas V SD
 Pangripta : Klasobo Ervika Aji Setiyana
AhliMedia : Avi Meilawati, S.Pd., M.A.
 Tanggal : 2 JULI 2013.....

Pitedah:

- Lembar *validasi* menika dipunisi dening dosen *ahli Media* kanthi maringi tandha centhang (✓) wonten papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados makaten: 1) KS (Kirang Sanget), 2) K (Kirang), 3) C (Cekap), 4) S (Sae), saha 5) SS (Sae Sanget).
- Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis

A. Perangan *Tampilan*

No	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken program		✓			
2	Seratan gampil dipunwaos		✓			
3	Pamilihing saha komposisi werni sampun trep		✓			
4	Konsistensi anggenipun mapanaken tombol		✓			
5	Kualitas tampilan gambaripun		✓			

Tabel Salajengipun

6	Kualitas animasi		✓			
7	Trepipun gendhing ingkang ngiringi (back sound)		✓			
8	Trepipun gambar dhasar (back ground)		✓			
9	Trepipun tampilan layar		✓			
10	Cethanipun suwanten		✓			

B. Perangan Pemrograman

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Cethanipun navigasi		✓			
2	Panganggenipun tombol konsisten		✓			
3	Pitedahipun cetha		✓			
4	Gampil anggenipun ngginakaken media		✓			
5	Efisien anggenipun ngginakaken layer		✓			
6	Efisiensi teks		✓			
7	Respon tumrap siswa	✓				
8	Gancaripun program	✓				
9	Media saged narik kawigatosan		✓			
10	Trepipun panganggening basa		✓			

C. Pamrayogi

.....

.....

.....

.....

.....

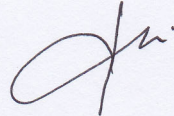
D. Dudutan

Program menika:

- a) Layak *ujicoba* lapangan kanthi boten wonten *revisi*
- b) Layak *ujicoba* lapangan kanthi *revisi* ingkang jumbuh kaliyan pamrayogi
- c) Boten layak

Yogyakarta, ...2...Juli...2013...

Ahli Media



Avi Meilawati, S.Pd., M.A.

NIP. 19830502 200912 2 003

LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PIWULANG DENING GURU BASA JAWI

Materi Piwulang : Basa Jawi

Irah-irahanipun Program : *Media* Piwulang Gamelan Jawi

Sasaran : Siswa Kelas V SD

Pangripta : Klasobo Ervika Aji Setiyana

Guru Basa Jawi : Sri Sudarti, A.Ma.

Tanggal : 30 Juli 2013

Pitedah:

1. *Lembar evaluasi* menika dipunisi dening guru basa Jawi kanthi maringi tandha centhang (✓) wonten papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategoripun kados mekaten: 1) KS (Kirang Sanget), 2) K (Kirang), 3) C (Cekap), 4) S (Sae), sarta 5) SS (Sae Sanget).
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. Aspek Leresipun Konsep saha Kompetensi

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		KS	K	C	S	SS
1	Jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar ingkang wonten ing Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)					✓
2	Urutanipun materi sampun trep				✓	
3	Cethanipun <i>evaluasi</i> utawi gladhen				✓	
4	Jumbuhipun <i>media</i> ingkang dipunginakaken kaliyan kompetensi dasar					✓
5	Cethanipun basa kaliyan ejaan ingkang dipunginakaken				✓	

B. Aspek Kualitas Tampilan

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		KS	K	C	S	SS
1	Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken <i>media</i> piwulang Gamelan Jawi kanthi <i>aplikasi Macromedia Flash Professional 8</i>					✓
2	<i>Tampilan</i> ipun menu					✓
3	Trepipun tatanan warni					✓
4	Jinis saha ukuranipun teks					✓
5	<i>Kualitas</i> gambar wonten ing video				✓	

C. Pamrayogi

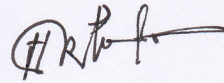
Ngaturaken matur nuwun awit paringipun seserepanipun
awujud *media* piwulang puniko. Mangga langkung dipun-
tingkatkan malih mutu lan kathahipun *media*.....
.....
.....
.....

D. Dudutan

- (a.) *Media* piwulang menika saged dipunginakaken wonten ing pamulangan gamelan Jawi.
- b. *Media* piwulang menika boten saged dipunginakaken wonten ing pamulangan gamelan Jawi.

Yogyakarta, ..30 Juli 2013

Guru Basa Jawi

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Sri Sudarti' with a stylized flourish at the end.

Sri Sudarti, A.Ma.

NIP. 19630520 198509 2 003

**LEMBAR EVALUASI PAMANGGIH SISWA TUMRAP MEDIA INTERAKTIF
WONTEN ING PIWULANG GAMELAN JAWI**

Nama Siswa : Aldi Saputra

Kelas / No. Absen : 8

Pitedah:

1. *Lembar evaluasi* menika dipunisi dening siswa kanthi nyukani tandha centhang (✓) wonten papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten: 1) BS (Boten Sarujuk), 2) KS (Kirang Sarujuk), 3) RR (Rangu-rangu), 4) S (Sarujuk), sarta 5) SS (Sarujuk Sanget).
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. Aspek Gampilipun Mangertosi

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		BS	KS	RR	S	SS
1	<i>Media</i> piwulang menika maringi seserepan ingkang sae babagan materi gamelan Jawi kangge siswa					✓
2	Materi gamelan Jawi ingkang dipunandharaken wonten <i>media</i> piwulang menika saged dipunmangertosi dening siswa kanthi gampil					✓
3	Sasampunipun sinau kanthi ngginakaken <i>media</i> piwulang menika siswa saged mbedakaken gamelan Jawi					✓

Tabel Salajengipun					
4	Gladhen soal utawi pitaken-pitaken wonten <i>media</i> piwulang menika saged nuntun siswa kangge mangertosi materi				✓
5	Gladhen soal wonten <i>media</i> piwulang gamelan Jawi menika saged dipungarap sedaya kanthi gampil				✓
6	Kawruh Basa mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangertosi				✓

B. Aspek Kemandirian Sinau

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		BS	KS	RR	S	SS
1	<i>Media</i> piwulang menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandhiri					✓
2	Siswa saged remen sinau materi gamelan Jawi kanthi ngginakaken <i>media</i> menika					✓
3	Kanthi ngginakaken <i>media</i> piwulang menika nggampilaken siswa kangge ngambali materi gamelan Jawi					✓
4	<i>Media</i> piwulang menika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya					✓

C. Aspek Penyajian Media

No.	Pertanyaan	Wangsulan				
		BS	KS	RR	S	SS
1	Teks utawi seratan wonten <i>media</i> menika katingal cetha saha gampil dipunwaos					✓
2	Materi dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampil anggenipun mangertosi					✓
3	<i>Tampilan media</i> menika narik kawigatosan siswa					✓
4	Warninipun <i>background</i> kaliyan teks katingal trep					✓
5	Gambar saha <i>animasi</i> katingal cetha					✓

Tabel Salajengipun					
6	Backsound utawi musik ingkang ngiringi narik kawigatosan satemah siswa saged ngraosaken remen nalika sinau ngginakaken <i>media</i> menika				✓

D. Aspek Pengoperasian Media

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		BS	KS	RR	S	SS
1	Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangertosi, satemah siswa saged ngginakaken <i>media</i> piwulang menika kanthi gampil					✓
2	Tombol ingkang cumawis wonten ing <i>media</i> menika gampil dipunginakaken					✓
3	<i>Media</i> piwulang menika saged dipunginakaken siswa kanthi gampil tanpa pambiyantu tiyang sanes					✓
4	Kanthi sedayanipun <i>media</i> menika gampil dipunginakaken					✓

E. Pamrayogi

Media nggawé...manawi...sithing...2013...sugeng...mayeng...2013...

2013...

.....

Yogyakarta, 30 Juli 2013.....

Siswa

☆ *h*

Aldi Saputid

**LEMBAR EVALUASI PAMANGGIH SISWA TUMRAP MEDIA INTERAKTIF
WONTEN ING PIWULANG GAMELAN JAWI**

Nama Siswa : Muhammadan Mas Musthofa

Kelas / No. Absen : 21 VB

Pitedah:

1. *Lembar evaluasi* menika dipunisi dening siswa kanthi nyukani tandha centhang (✓) wonten papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten: 1) BS (Boten Sarujuk), 2) KS (Kirang Sarujuk), 3) RR (Rangurangu), 4) S (Sarujuk), sarta 5) SS (Sarujuk Sanget).
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. Aspek Gampilipun Mangertosi

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		BS	KS	RR	S	SS
1	<i>Media</i> piwulang menika maringi seserepan ingkang sae babagan materi gamelan Jawi kangge siswa					✓
2	Materi gamelan Jawi ingkang dipunandharaken wonten <i>media</i> piwulang menika saged dipunmangertosi dening siswa kanthi gampil					✓
3	Sasampunipun sinau kanthi ngginakaken <i>media</i> piwulang menika siswa saged mbedakaken gamelan Jawi					✓

Tabel Salajengipun					
4	Gladhen soal utawi pitaken-pitaken wonten <i>media</i> piwulang menika saged nuntun siswa kangge mangertosi materi				✓
5	Gladhen soal wonten <i>media</i> piwulang gamelan Jawi menika saged dipungarap sedaya kanthi gampil				✓
6	Kawruh Basa mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangertosi				✓

B. Aspek Kemandirian Sinau

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		BS	KS	RR	S	SS
1	<i>Media</i> piwulang menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandhiri					✓
2	Siswa saged remen sinau materi gamelan Jawi kanthi ngginakaken <i>media</i> menika					✓
3	Kanthi ngginakaken <i>media</i> piwulang menika nggampilaken siswa kangge ngambali materi gamelan Jawi					✓
4	<i>Media</i> piwulang menika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya					✓

C. Aspek Penyajian Media

No.	Pertanyaan	Wangsulan				
		BS	KS	RR	S	SS
1	Teks utawi seratan wonten <i>media</i> menika katingal cetha saha gampil dipunwaos					✓
2	Materi dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampil anggenipun mangertosi				✗	✓
3	<i>Tampilan media</i> menika narik kawigatosan siswa					✓
4	Warninipun <i>background</i> kaliyan teks katingal trep					✓
5	Gambar saha <i>animasi</i> katingal cetha					✓

Tabel Salajengipun					
6	<i>Backsound</i> utawi musik ingkang ngiringi narik kawigatosan satemah siswa saged ngraosaken remen nalika sinau ngginakaken <i>media</i> menika				✓

D. Aspek Pengoperasian Media

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		BS	KS	RR	S	SS
1	Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangertosi, satemah siswa saged ngginakaken <i>media</i> piwulang menika kanthi gampil					✓
2	Tombol ingkang cumawis wonten ing <i>media</i> menika gampil dipunginakaken					✓
3	<i>Media</i> piwulang menika saged dipunginakaken siswa kanthi gampil tanpa pambiyantu tiyang sanes					✓
4	Kanthi sedayanipun <i>media</i> menika gampil dipunginakaken					✓

E. Pamrayogi

mediangga bagus dimanarik donkaglisnggala
 musiknga

Yogyakarta, 30 Juli 2013.....

Siswa

Cm^l
 f

Muhammad Anwar M. Thofa.

**LEMBAR EVALUASI PAMANGGIH SISWA TUMRAP MEDIA INTERAKTIF
WONTEN ING PIWULANG GAMELAN JAWI**

Nama Siswa : Intan wahyuni R.

Kelas / No. Absen : V.B

Pitedah:

1. *Lembar evaluasi* menika dipunisi dening siswa kanthi nyukani tandha centhang (√) wonten papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten: 1) BS (Boten Sarujuk), 2) KS (Kirang Sarujuk), 3) RR (Rangurangu), 4) S (Sarujuk), sarta 5) SS (Sarujuk Sanget).
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. Aspek Gampilipun Mangertosi

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		BS	KS	RR	S	SS
1	<i>Media</i> piwulang menika maringi seserepan ingkang sae babagan materi gamelan Jawi kangge siswa					✓
2	Materi gamelan Jawi ingkang dipunandharaken wonten <i>media</i> piwulang menika saged dipunmangertosi dening siswa kanthi gampil			✓		
3	Sasampunipun sinau kanthi ngginakaken <i>media</i> piwulang menika siswa saged mbedakaken gamelan Jawi					✓

Tabel Salajengipun

4	Gladhen soal utawi pitaken-pitaken wonten <i>media</i> piwulang menika saged nuntun siswa kangge mangertosi materi					✓
5	Gladhen soal wonten <i>media</i> piwulang gamelan Jawi menika saged dipungarap sedaya kanthi gampil		✓			
6	Kawruh Basa mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangertosi					✓

B. Aspek Kemandirian Sinau

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		BS	KS	RR	S	SS
1	<i>Media</i> piwulang menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandhiri				✓	
2	Siswa saged remen sinau materi gamelan Jawi kanthi ngginakaken <i>media</i> menika				✓	
3	Kanthi ngginakaken <i>media</i> piwulang menika nggampilaken siswa kangge ngambali materi gamelan Jawi				✓	
4	<i>Media</i> piwulang menika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya				✓	

C. Aspek Penyajian Media

No.	Pertanyaan	Wangsulan				
		BS	KS	RR	S	SS
1	Teks utawi seratan wonten <i>media</i> menika katingal cetha saha gampil dipunwaos				✓	
2	Materi dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampil anggenipun mangertosi			✓		
3	<i>Tampilan media</i> menika narik kawigatosan siswa					✓
4	Warninipun <i>background</i> kaliyan teks katingal trep					✓
5	Gambar saha <i>animasi</i> katingal cetha					✓

Tabel Salajengipun					
6	Backsound utawi musik ingkang ngiringi narik kawigatosan satemah siswa saged ngraosaken remen nalika sinau ngginakaken <i>media</i> menika				✓

D. Aspek Pengoperasian Media

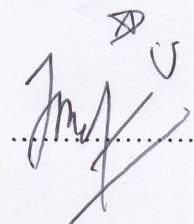
No.	Pernyataan	Wangsulan				
		BS	KS	RR	S	SS
1	Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangertosi, satemah siswa saged ngginakaken <i>media</i> piwulang menika kanthi gampil				✓	
2	Tombol ingkang cumawis wonten ing <i>media</i> menika gampil dipunginakaken				✓	
3	<i>Media</i> piwulang menika saged dipunginakaken siswa kanthi gampil tanpa pambiyantu tiyang sanes			✓		
4	Kanthi sedayanipun <i>media</i> menika gampil dipunginakaken				✓	

E. Pamrayogi

medonnya menarik bagus - bagusnyu ada gambar
berwarna warni

Yogyakarta, 30 Juli 2013

Siswa



Inran wahyu p

**LEMBAR EVALUASI PAMANGGIH SISWA TUMRAP MEDIA INTERAKTIF
WONTEN ING PIWULANG GAMELAN JAWI**

Nama Siswa : Latifah Gustia Bachmah

Kelas / No. Absen : VB.101

Pitedah:

1. *Lembar evaluasi* menika dipunisi dening siswa kanthi nyukani tandha centhang (✓) wonten papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten: 1) BS (Boten Sarujuk), 2) KS (Kirang Sarujuk), 3) RR (Rangurangu), 4) S (Sarujuk), sarta 5) SS (Sarujuk Sanget).
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. Aspek Gampilipun Mangertosi

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		BS	KS	RR	S	SS
1	<i>Media</i> piwulang menika maringi seserepan ingkang sae babagan materi gamelan Jawi kangge siswa					✓
2	Materi gamelan Jawi ingkang dipunandharaken wonten <i>media</i> piwulang menika saged dipunmangertosi dening siswa kanthi gampil				✓	
3	Sasampunipun sinau kanthi ngginakaken <i>media</i> piwulang menika siswa saged mbedakaken gamelan Jawi			✓		

Tabel Salajengipun					
4	Gladhen soal utawi pitaken-pitaken wonten <i>media</i> piwulang menika saged nuntun siswa kangge mangertosi materi				✓
5	Gladhen soal wonten <i>media</i> piwulang gamelan Jawi menika saged dipungarap sedaya kanthi gampil			✓	
6	Kawruh Basa mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangertosi				✓

B. Aspek Kemandirian Sinau

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		BS	KS	RR	S	SS
1	<i>Media</i> piwulang menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandhiri					✓
2	Siswa saged remen sinau materi gamelan Jawi kanthi ngginakaken <i>media</i> menika					✓
3	Kanthi ngginakaken <i>media</i> piwulang menika nggampilaken siswa kangge ngambali materi gamelan Jawi				✓	
4	<i>Media</i> piwulang menika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya				✓	

C. Aspek Penyajian Media

No.	Pertanyaan	Wangsulan				
		BS	KS	RR	S	SS
1	Teks utawi seratan wonten <i>media</i> menika katingal cetha saha gampil dipunwaos					✓
2	Materi dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampil anggenipun mangertosi				✓	
3	<i>Tampilan media</i> menika narik kawigatosan siswa					✓
4	Warninipun <i>background</i> kaliyan teks katingal trep					✓
5	Gambar saha <i>animasi</i> katingal cetha			✗	✓	

Tabel Salajengipun						
6	<i>Backsound</i> utawi musik ingkang ngiringi narik kawigatosan satemah siswa saged ngraosaken remen nalika sinau ngginakaken <i>media</i> menika					✓

D. Aspek Pengoperasian Media

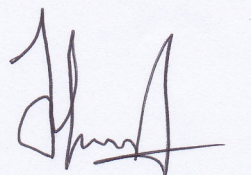
No.	Pernyataan	Wangsulan				
		BS	KS	RR	S	SS
1	Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangertosi, satemah siswa saged ngginakaken <i>media</i> piwulang menika kanthi gampil				✓	
2	Tombol ingkang cumawis wonten ing <i>media</i> menika gampil dipunginakaken					✓
3	<i>Media</i> piwulang menika saged dipunginakaken siswa kanthi gampil tanpa pambiyantu tiyang sanes				✓	
4	Kanthi sedayanipun <i>media</i> menika gampil dipunginakaken					✓

E. Pamrayogi

media ini sangat membantu untuk mengetahui
 ber rupa-rupa gamelan

Yogyakarta, 30 Juli 2013.....

Siswa



Latifah Sustra R.

**LEMBAR EVALUASI PAMANGGIH SISWA TUMRAP MEDIA INTERAKTIF
WONTEN ING PIWULANG GAMELAN JAWI**

Nama Siswa : NIDA Putri H.

Kelas / No. Absen : VB 4 Empat.

Pitedah:

1. Lembar evaluasi menika dipunisi dening siswa kanthi nyukani tandha centhang (√) wonten papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten: 1) BS (Boten Sarujuk), 2) KS (Kirang Sarujuk), 3) RR (Rangu-rangu), 4) S (Sarujuk), sarta 5) SS (Sarujuk Sanget).
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. Aspek Gampilipun Mangertosi

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		BS	KS	RR	S	SS
1	Media piwulang menika maringi seserepan ingkang sae babagan materi gamelan Jawi kangge siswa				✓	✓
2	Materi gamelan Jawi ingkang dipunandharaken wonten media piwulang menika saged dipunmangertosi dening siswa kanthi gampil				✓	
3	Sasampunipun sinau kanthi ngginakaken media piwulang menika siswa saged mbedakaken gamelan Jawi				✓	

Tabel Salajengipun						
4	Gladhen soal utawi pitaken-pitaken wonten <i>media</i> piwulang menika saged nuntun siswa kangge mangertosi materi				✓	
5	Gladhen soal wonten <i>media</i> piwulang gamelan Jawi menika saged dipungarap sedaya kanthi gampil				✓	
6	Kawruh Basa mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangertosi					✓

B. Aspek Kemandirian Sinau

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		BS	KS	RR	S	SS
1	<i>Media</i> piwulang menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandhiri				✓	
2	Siswa saged remen sinau materi gamelan Jawi kanthi ngginakaken <i>media</i> menika					✓
3	Kanthi ngginakaken <i>media</i> piwulang menika nggampilaken siswa kangge ngambali materi gamelan Jawi				✓	
4	<i>Media</i> piwulang menika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya				✓	

C. Aspek Penyajian Media

No.	Pertanyaan	Wangsulan				
		BS	KS	RR	S	SS
1	Teks utawi seratan wonten <i>media</i> menika katingal cetha saha gampil dipunwaos				✓	
2	Materi dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampil anggenipun mangertosi				✓	
3	<i>Tampilan media</i> menika narik kawigatosan siswa					✓
4	Warninipun <i>background</i> kaliyan teks katingal trep					✓
5	Gambar saha <i>animasi</i> katingal cetha				✓	

Tabel Salajengipun					
6	Backsound utawi musik ingkang ngiringi narik kawigatosan satemah siswa saged ngraosaken remen nalika sinau ngginakaken <i>media</i> menika			✓	

D. Aspek Pengoperasian Media

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		BS	KS	RR	S	SS
1	Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangertosi, satemah siswa saged ngginakaken <i>media</i> piwulang menika kanthi gampil					✓
2	Tombol ingkang cumawis wonten ing <i>media</i> menika gampil dipunginakaken					✓
3	<i>Media</i> piwulang menika saged dipunginakaken siswa kanthi gampil tanpa pambiyantu tiyang sanes				✓	
4	Kanthi sedayanipun <i>media</i> menika gampil dipunginakaken					✓

E. Pamrayogi

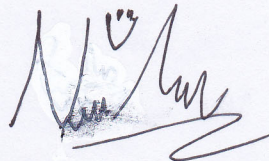
Media Bhs Jawa menarik tidak ada kekurangan

.....

.....

Yogyakarta, 30 Juli 2013

Siswa



NIDA Putri H.

**LEMBAR EVALUASI PAMANGGIH SISWA TUMRAP MEDIA INTERAKTIF
WONTEN ING PIWULANG GAMELAN JAWI**

Nama Siswa : Alvina Qurnisa (Nisa)

Kelas / No. Absen : VB/06

Pitedah:

1. *Lembar evaluasi* menika dipunisi dening siswa kanthi nyukani tandha centhang (√) wonten papan (kolom) ingkang sampun cumawis. Wondene kategorinipun kados mekaten: 1) BS (Boten Sarujuk), 2) KS (Kirang Sarujuk), 3) RR (Rangurangu), 4) S (Sarujuk), sarta 5) SS (Sarujuk Sanget).
2. Menawi badhe paring pamrayogi saged dipunserat wonten papan ingkang sampun cumawis.

A. Aspek Gampilipun Mangertosi

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		BS	KS	RR	S	SS
1	<i>Media</i> piwulang menika maringi seserepan ingkang sae babagan materi gamelan Jawi kangge siswa			√	√	
2	Materi gamelan Jawi ingkang dipunandharaken wonten <i>media</i> piwulang menika saged dipunmangertosi dening siswa kanthi gampil					√
3	Sasampunipun sinau kanthi ngginakaken <i>media</i> piwulang menika siswa saged mbedakaken gamelan Jawi				√	

Tabel Salajengipun					
4	Gladhen soal utawi pitaken-pitaken wonten <i>media</i> piwulang menika saged nuntun siswa kangge mangertosi materi				✓
5	Gladhen soal wonten <i>media</i> piwulang gamelan Jawi menika saged dipungarap sedaya kanthi gampil			✓	
6	Kawruh Basa mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangertosi				✓

B. Aspek Kemandirian Sinau

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		BS	KS	RR	S	SS
1	<i>Media</i> piwulang menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi mandhiri				✓	
2	Siswa saged remen sinau materi gamelan Jawi kanthi ngginakaken <i>media</i> menika					✓
3	Kanthi ngginakaken <i>media</i> piwulang menika nggampilaken siswa kangge ngambali materi gamelan Jawi		✓			
4	<i>Media</i> piwulang menika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya				✓	

C. Aspek Penyajian Media

No.	Pertanyaan	Wangsulan				
		BS	KS	RR	S	SS
1	Teks utawi seratan wonten <i>media</i> menika katingal cetha saha gampil dipunwaos			✓		
2	Materi dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampil anggenipun mangertosi		✓			
3	<i>Tampilan media</i> menika narik kawigatosan siswa					✓
4	Warninipun <i>background</i> kaliyan teks katingal trep		✓			
5	Gambar saha <i>animasi</i> katingal cetha					✓

Tabel Salajengipun					
6	Backsound utawi musik ingkang ngiringi narik kawigatosan satemah siswa saged ngraosaken remen nalika sinau ngginakaken <i>media</i> menika	V			

D. Aspek Pengoperasian Media

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		BS	KS	RR	S	SS
1	Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangertosi, satemah siswa saged ngginakaken <i>media</i> piwulang menika kanthi gampil				V	
2	Tombol ingkang cumawis wonten ing <i>media</i> menika gampil dipunginakaken	✓				V
3	<i>Media</i> piwulang menika saged dipunginakaken siswa kanthi gampil tanpa pambiyantu tiyang sanes	✗	V			
4	Kanthi sedayanipun <i>media</i> menika gampil dipunginakaken					V

E. Pamrayogi

Media sangat bagus dan untuk belajar dan menarik.....
 bagusnya Peta soal.....

Yogyakarta, 30-7-2013.....

Siswa



(Nisa).....



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
http://www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 0688a/UN.34.12/DT/IX/2013
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

24 Juli 2013

Kepada Yth.

Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Sekretariat Daerah Provinsi DIY
Kompleks Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta 55213

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

***DAMEL MEDIA PIWULANG GAMELAN JAWI KANGGE SISWA SEKOLAH DASAR KELAS V MAWI
APLIKASI MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8***

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : KLASOBO ERVIKA AJI SETIYANA
NIM : 09205244063
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa
Waktu Pelaksanaan : Juli – September 2013
Lokasi Penelitian : SD Sendangadi I Mlati Sleman

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kabag Tata Usaha FBS,



Drs. Yudi Sutarna, M.Pd.
NIP.19620610 198601 1 001

Tembusan:

1. Kepala SD Sendangadi I Mlati Sleman



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/6100/N/7/2013

Membaca Surat : Kasubbag Pendidikan FBS UNY

Nomor : 0688a/UN.34.12/DT/VII/2013

Tanggal : 24 Juli 2013

Perihal : Ijin Penelitian

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : KLASOBO ERVIKA AJI SETIYANA NIP/NIM : 09205244063
Alamat : KARANGMALANG, YOGYAKARTA
Judul : DAMEL MEDIA PIWULANG GAMELAN JAWI KANGGE SISWA SEKOLAH DASAR KELAS V MAWI APLIKASI MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8
Lokasi : SD SENDANGADI I MLATI SLEMAN Kota/Kab. SLEMAN
Waktu : 25 Juli 2013 s/d 25 Oktober 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

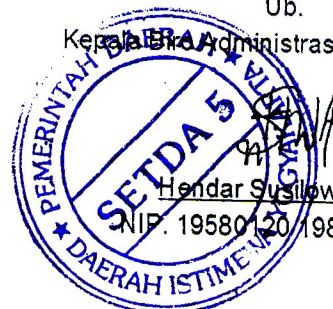
Pada tanggal 25 Juli 2013

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan

Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Sleman, cq Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY
4. Kasubbag Pendidikan FBS UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 2605 / 2013

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor : 55/Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan, dan Penelitian.
Menunjuk : Surat dari Sekretariat Daerah Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/6100/V/7/2013 Tanggal : 25 Juli 2013
Hal : Izin Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : KLASOBO ERVIKA AJI SETIYANA
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 09205244063
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Alamat Rumah : Wonoyoso RT 10/01, Mojosari, Mojotengah, Wonosobo
No. Telp / HP : 087738939316
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**DAMEL MEDIA PIWULANG GAMELAN JAWI KANGGE SISWA SEKOLAH
DASAR KELAS V MAWI APLIKASI MACROMEDIA FLASH
PROFESSIONAL 8**
Lokasi : SD Sendangadi 1 Mlati Sleman
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 25 Juli 2013 s/d 25 Oktober 2013

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 26 Juli 2013

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi



Dra. SUCI IRIANI SINURAYA, M.Si, M.M
Pembina, IV/a

MP 19630112 198903 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
3. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
4. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
5. Camat Mlati
6. Kepala SD Sendangadi 1 Mlati Sleman
7. Kasubbag Pendidikan FBS UNY
8. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI SENDANGADI 1
"TERAKREDITASI A"

Alamat : Jln. Magelang Km 7,5 Mlati Beningan, Sendangadi,
Mlati, Sleman, Yogyakarta Tlp. (0274) 869606
E-mail: sdsendangadisatu@yahoo.co.id



SURAT KETERANGAN

Nomor: 395/SK/SA.1/VII/2013

Yang bertanda tangan di bawah ini saya, Kepala Sekolah SD Negeri Sendangadi 1 Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Sleman, menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa:

Nama : KLASOBO ERVIKA AJI SETIYANA
NIM : 0920544063
Program/ Tingkat : S1
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat : Wonoyoso RT 10/01, Mojosari, Mojotengah, Wonosobo

Telah mengadakan penelitian dengan judul "DAMEL MEDIA PIWULANG GAMELAN JAWI KANGGE SISWA SEKOLAH DASAR KELAS V MAWI APLIKASI MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL 8" pada tanggal 30 Juli 2013 di SD Negeri Sendangadi 1.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 30 Juli 2013

Kepala Sekolah,



Mur Suharyanto, S.Pd.

NIP. 19700121 199102 1 004

Dokumentasi Ujicoba Lapangan



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4



Gambar 5



Gambar 6



Gambar 7



Gambar 8



Gambar 9



Gambar 10

